

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
KERAJINAN CELUPKELAS X DI SMA N 3 PURWOREJO**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh
Nia Legawati
NIM 11207241010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul: *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kerajinan Ikat Celup Kelas X di SMA N 3 Purworejo* ini telah disetujui oleh pembimbing dan siap untuk diujikan.



Yogyakarta, 7 Oktober 2015

Menyetujui
Pembimbing,


Dr. Kasiyati M. Hum

NIP.196806051999031002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kerajinan
Ikat Celup Kelas X di SMA N 3 Purworejo* ini telah dipertahankan di depan
Dewan Penguji pada 16 Oktober 2015 dan dinyatakan lulus.

			
Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dr. I Ketut Sunarya, M. Sn.	Ketua Penguji		21 Oktober 2015
Ismadi, S. Pd., M. A.	Sekretaris Penguji		21 Oktober 2015
Drs. Martono, M. Pd.	Penguji I		21 Oktober 2015
Dr. Kasiyan, M. Hum	Penguji II		21 Oktober 2015

Yogyakarta, 20 Oktober 2015
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Delan,



Dr. Widyastuti Purbani, M. A
NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nia Legawati

NIM : 11207241010

Program Studi : Pendidikan Seni Kerajinan

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ini adalah hasil penelitian dan pekerjaan saya sendiri. Karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya kutip sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 07 Oktober 2015

Penyusun,



Nia Legawati

MOTTO

“Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan”

(QS. Ar-Rahman: 13)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain), ”

(QS. Al-Insyirah: 5-7)

“Yakinlah ada sesuatu yang menantimu selepas banyak kesabaran (yang kau jalani) yang akan membuatmu terpana hingga kau lupa pedihnya rasa sakit.”

(Imam Ali bin Abi Thalib AS)

“Manfaatkan waktu sebaik-baiknya karena waktu terus berputar dan tak akan kembali.”

(Nia Legawati, 2015)

PERSEMBAHAN

*Tiada suatu pun yang melekat pada manusia
melainkan ia akan kembali pada pemilik-Nya,
Rabbul ‘aalamiin...*

.....

*Ilmu pengetahuan ini saya persembahkan kepada pemberi pengetahuan,
Allah ‘azza wa jalla. Dialah sebaik-baik pemberi petunjuk, dan menjadikan Nabi–
Nya sebagai perantara penyampaian Risalah–Nya yang meliputi alam semesta,
sehingga tidak satu binatang melata pun luput dari pengetahuan–Nya. Dialah
yang mengetahui segala sesuatu. Mahasuci Allah dengan segala firman–Nya.*

*Selanjutnya, tulisan ini saya hadiahkan kepada kedua orangtua saya,
keluarga besar, sahabat, dan adik-adik SMAN 3 Purworejo.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat, hidayah, dan anugrah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kerajinan Ikat Celup Kelas X di SMA N 3 Purworejo.

Laporan Tugas Akhir Skripsi ini disusun sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Seni Kerajinan di Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu saya mengucapkan terima kasih kepada Dr. Kasiyan, M. Hum., selaku pembimbing Tugas Akhir Skripsi atas bimbingan yang baik selama penyusunan skripsi ini. Rasa hormat, penghargaan, dan terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada beliau yang dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan kearifan memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang tidak ada hentinya disela-sela kesibukannya. Selanjutnya tak lupa juga saya berterimakasih kepada

1. Bapak Dr. Rochmat Wahab, M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekanat serta staf dan karyawan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah membantu melengkapi keperluan administrasi Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Drs. Mardiyatmo, M. Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa atas dukungan dan bantuannya.
4. Dr. I Ketut Sunarya, M. Sn., selaku Ketua Prodi Pendidikan Seni Kerajinan atas bantuan serta dukungan dan motivasinya.
5. Muhajirin, S.Sn., M. Pd., selaku pembimbing akademik atas dukungan dan bantuannya.
6. Pemerintah Provinsi Jawa Tengah dan Pemerintah Kabupaten Purworejo yang telah memberikan izin penelitian.
7. Staf dan karyawan administrasi Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang meluangkan waktunya untuk keperluan administrasi penelitian sampai dengan penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.

8. Ibu Dra.Sri Sujarotun,M. Pd., selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Purworejo beserta staf jajarannya yang telah membantu selama penelitian berlangsung.
9. Ibu Dra.Ratri Handayani selaku guru Prakarya dan Kewirausahaan di SMA N 3 Purworejo yang telah banyak memberikan dukungan, motivasi serta bantuannya kepada saya.
10. Peserta didik kelas X SMA N 3 Purworejo sebagai subjek penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
11. Sahabat-sahabat seperjuangan di Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan tahun 2011, terimakasih atas perhatian, kerjasama, serta dorongan dan semangat yang diberikan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
12. Sahabat saya Novita Dyah Puspitaningtiyas dan mas Irsyad Noor Huda yang telah membantu dan mengajari saya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.
13. Mbah akung, mbah uti Kirno Sumarto dan keluarga besar Soehardono yang telah memberikan motivasi, nasehat dan dorongan.
14. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan masukan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
15. Akhirnya ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya dan setinggi-tingginya saya sampaikan kepada kedua orang tua saya Moch Gawat Dun Sidik dan Supriyatni atas dukungan, nasehat, motivasi dan doa serta dorongan moril dan spiritual kepada saya, begitu pula kepada Iffah Priyatni adik saya.

Yogyakarta, 07 Oktober 2015

Penyusun,



Nia Legawati

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Pengembangan Multimedia Pembelajaran	9
1. Kajian tentang Media	9
2. Kajian tentang Media Pembelajaran	10
3. Kajian Macam-macam Media Pembelajaran	12
4. Kajian tentang Multimedia Pembelajaran	13
5. Tahap Pengembangan Multimedia Pembelajaran	16
B. Pembelajaran Prakarya	17
1. Proses Pembelajaran	18
2. Perencanaan Pembelajaran	20
3. Pelaksanaan Pembelajaran	21
4. Evaluasi Pembelajaran	23
C. Kajian tentang Respon	23
D. Hasil Penelitian yang Relevan	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Pengembangan Media Pembelajaran Kerajinan Ikat Celup Kelas X di SMAN 3 Purworejo	46

B. Respon dan Tanggapan Peserta didik terhadap Media Pembelajaran Interaktif Kerajinan Ikat Celup	80
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	85
A. Simpulan	85
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel I : Kisi-kisi Wawancara dengan Guru	38
Tabel II : Kisi-kisi Wawancara dengan Peserta Didik.....	38
Tabel III : Lembar Validasi Ahli Materi	40
Tabel IV : Lembar Validasi Ahli Media.....	40
Tabel V : Lembar Uji Coba Peserta Didik	41
Tabel VI : Kriteria Interpretasi Skor	45
Tabel VII : Tabel Desain <i>Story Board</i>	52
Tabel VIII : Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Aspek Pembelajaran.....	61
Tabel IX : Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Aspek Materi/Isi	62
Tabel X : Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Aspek Tampilan.....	64
Tabel XI : Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Aspek Pemrograman.....	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I : Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Borg and Gall.....	29
Gambar II : Bagan Desain <i>Flow Chart</i> Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kerajinan Ikat Celup	51
Gambar III : Pengeditan foto menggunakan CorelDraw X4	56
Gambar IV : Proses Pembuatan Video Menggunakan <i>Windows Movie Makker2.6</i>	57
Gambar V : Proses Mengubah Format Video Menggunakan <i>Format Factory</i>	58
Gambar VI : Proses Pembuatan Media Menggunakan <i>Adobe Flash CS3</i>	58
Gambar VII : Stiker dan Sampul CD Media Pembelajaran Interaktif Kerajinan Ikat Celup	59
Gambar VIII : Penulisan Batik Jumputan Sebelum Revisi.....	67
Gambar IX : Penulisan Ikat Celup Setelah Revisi	68
Gambar X : Resep Pewarna yang disisipkan pada Video.....	68
Gambar XI : <i>Title Page</i> Sebelum Revisi.....	69
Gambar XII : <i>Title Page</i> Setelah Revisi.....	69
Gambar XIII : Konfirmasi Tombol <i>Exit</i> Setelah Revisi.....	70
Gambar XIV : Tampilan Ukuran <i>Font</i> Menu Sebelum Revisi	70
Gambar XV : Tampilan Ukuran <i>Font</i> Menu Setelah Revisi.....	71
Gambar XVI : Tampilan Media Tanpa Keterangan Halaman Sebelum Revisi	71
Gambar XVII : Tampilan Media dengan Keterangan Halaman Setelah Revisi.	72
Gambar XVIII: Tampilan Halaman Nilai Akhir Sebelum Revisi	72
Gambar XIX : Tampilan Halaman Nilai Akhir Setelah Revisi	73
Gambar XX : Memperkenalkan Media pada Peserta Didik	74
Gambar XXI : Peserta Didik Mencoba Media Pembelajaran Interaktif	75
Gambar XXII : Peserta Didik Memberikan Penilaian pada Angket	75

Gambar XXIII: Suasana Kelas saat Uji Coba.....	78
Gambar XXIV: Grafik Rekapitan Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media dan Uji Coba	80

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KERAJINAN IKAT CELUP KELAS X DI SMA N 3 PURWOREJO

**Oleh Nia legawati
NIM 11207241010**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan produk media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup untuk kelas X SMA, dan 2) mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup tersebut.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* yang mengacu pada prosedur pengembangan Borg and Gall. Penelitian ini meliputi 10 tahap, yaitu: 1) observasi dan menemukan potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) pengembangan produk awal, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi, dan 10) produksi massal. Uji coba dilaksanakan setelah melalui uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba dilaksanakan di SMA N 3 Purworejo dengan melibatkan 54 siswa kelas X. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, pengamatan atau observasi, angket, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dari data kuantitatif untuk pengembangan produk media pembelajaran kerajinan ikat celup ini dan deskriptif kualitatif untuk mengetahui respon peserta didik.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa: 1) menghasilkan media pembelajaran kerajinan ikat celup yang menggunakan *software Adobe Flash CS3* dengan hasil rerata validasi ahli materi sebesar 88.45% masuk pada kategori sangat layak, validasi ahli media dengan rerata skor 80% masuk pada kategori layak, dan hasil uji coba peserta didik mendapatkan rerata skor 83.73% masuk kategori sangat layak, 2) respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif ini sangat baik, menurut mereka dengan media pembelajaran interaktif tersebut peserta didik lebih memahami materi kerajinan ikat celup, disamping mudah digunakan dan memberikan banyak ilmu tentang kerajinan ikat celup, contoh yang diberikan pada media pembelajaran kerajinan ikat celup tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk berkarya lebih kreatif lagi.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran interaktif, *Adobe Flash CS3*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peran pendidikan di suatu negara sangatlah penting karena negara maju maupun negara berkembang seperti Indonesia sangatlah bergantung pada peran pendidikan dan ideologi dalam memajukan dan menyejahterakan bangsa. Melalui pendidikan, setiap orang hendaknya dapat diberdayakan untuk berpikir mandiri, kritis dan kreatif agar tercapainya tujuan pendidikan. Menurut Munandar (2012:6), tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Agar tujuan pendidikan tersebut tercapai secara maksimal perlu adanya peningkatan mutu di bidang pendidikan.

Peningkatan mutu pendidikan merupakan upaya yang sangat penting untuk menciptakan lulusan yang berkualitas dan berkarakter serta memiliki pandangan ke depan untuk mencapai cita-cita yang diinginkan dan mampu beradaptasi dengan lingkungan. Pendidikan dipengaruhi oleh kebudayaan dan peradaban manusia sehingga bersifat dinamis karena dapat berubah-ubah sesuai dengan perkembangan zaman (Indriana, 2011:44). Sebagaimana kurikulum yang berubah dari masa ke masa sesuai dengan kebutuhan zaman.

Dalam Peraturan Pemerintah pengertian kurikulum dimuat dalam PP No 32 tahun 2013 yaitu: kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan

mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran dengan skenario pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Hosnan, 2014:93).

Dalam pembelajaran ada dua unsur yang harus diperhatikan, seperti yang dikatakan Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011:24), dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata atau praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mulyatiningsih, 2011:213). Sedangkan media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi, dkk, 2011:8).

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi berbagai macam jenis seperti media cetak, *audio*, *visual*, *audio visual* bahkan multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan penggabungan beberapa bentuk media yang dikendalikan menggunakan komputer. Multimedia interaktif merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan (Munadi, 2013:152). Media interaktif dapat membantu peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran secara mandiri dan dapat dikontrol sesuai keinginan penggunanya. Salah satu media interaktif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS3*. Pada media

pembelajaran interaktif ini peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran sesuai dengan keinginan dan kemampuan peserta didik, guru di sini bertindak sebagai fasilitator sebagaimana fungsi guru dalam kurikulum 2013 yaitu guru bertugas membantu dan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Multimedia intraktif juga dapat menghemat waktu pembelajaran, terutama dalam penyampaian materi (Daryanto, 2013:52). Namun, di zaman yang serba modern ini masih banyak guru yang belum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar, salah satunya pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMAN 3 Purworejo. Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dibagi menjadi 4 bagian, yaitu: kerajinan, rekayasa, budidaya dan pengolahan. Dalam penerapannya di sekolah, guru dibebaskan memilih salah satu diantara 4 keterampilan tersebut sesuai dengan kemampuan dan SDM yang tersedia pada sekolah tersebut.

SMAN 3 Purworejo merupakan sekolah menengah atas yang berada di Jalan Yogyakarta Km.8 Purworejo, Purwodadi. SMA Negeri 3 Purworejo merupakan salah satu sekolah yang terletak di Kecamatan Purwodadi, Purworejo. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Dra, Ratri Handayani guru Prakarya dan Kewirausahaan kelas X SMAN 3 Purworejo (September 2014), Pada pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di sekolah tersebut memilih kerajinan sebagai keterampilan yang diajarkan pada peserta didik. Dalam pembelajaran keterampilan kerajinan untuk kelas X ada berbagai macam materi pokok yang diajarkan, antara lain: kerajinan daur ulang sampah, kerajinan *makrame*, kerajinan kain *flannel* dan kerajinan ikat celup. Pada proses kegiatan pembelajaran kerajinan

ikat celup faktor media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri keberadaannya. Keberadaan media sangat membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Guru sadar tanpa bantuan media maka bahan ajar sukar untuk dipahami oleh setiap peserta didik, karena tidak semua peserta didik memiliki kemampuan yang sama dalam menerima materi yang disampaikan.

Seiring dengan kemajuan teknologi, pendidikan perlu menerapkan media berbasis komputer sebagai pendukung media konvensional yang sering digunakan oleh guru. Guru seharusnya menciptakan media pembelajaran berbasis komputer yang mampu menjadi pendukung media konvensional yang ada. Namun karena keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media tersebut mengakibatkan guru belum pernah melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer. Padahal pemanfaatan komputer yang merupakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Sarana dan prasarana di SMA N 3 Purworejo juga mendukung untuk melakukan proses belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Guru sebagai fasilitator dibantu oleh petugas laboratorium komputer cukup berkompeten dalam mengoperasikan komputer sehingga dapat memfasilitasi peserta didik dengan baik ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam menjalankan *software*/produk yang digunakan, maupun kesulitan teknis yang berkaitan dengan perangkat keras/*hardware* komputer pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat melakukan kegiatan PPL di SMA N 3 Purworejo, ditemukan fakta bahwa guru memang belum mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses kegiatan pembelajarannya. Pada pembelajaran kerajinan ikat celup khususnya, peserta didik disajikan beberapa contoh hasil karya kerajinan ikat celup untuk diamati dan kemudian peserta didik mempelajari materi yang ada pada buku pegangan peserta didik. Setelah itu guru menjelaskan secara singkat proses pembuatan kerajinan ikat celup. Contoh hasil karya kerajinan ikat celup yang diamati peserta didik sebagai media kurang bervariasi karena motif yang ada pada contoh relatif senada dan kurang menarik siswa untuk membuat karya yang lebih bervariasi, untuk itu diperlukan media pendukung yang berisikan materi yang dapat melengkapi media yang sudah ada.

Selanjutnya hasil wawancara dengan peserta didik kelas X SMAN 3 Purworejo (September 2014), didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran kerajinan ikat celup belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif dan materi yang disampaikan pada peserta didik bersumber dari buku pegangan siswa. Materi tentang kerajinan ikat celup pada buku pegangan siswa tersebut kurang lengkap dan sangat singkat sehingga hanya sebagian peserta didik yang paham dengan materi tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, sangat perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik, efisien waktu, dan mudah digunakan sebagai suplemen pendukung dalam pembelajaran kerajinan ikat celup, terutama dapat melengkapi media yang sudah ada. Peneliti melakukan

pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3* pada materi kerajinan ikat celup untuk kelas X SMA. Media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional* pada materi ikat celup untuk kelas X ini diharapkan mampu menjadi alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun kelompok baik di sekolah atau di rumah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diformulakan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan produk media pembelajaran interaktif yang efektif dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran kerajinan ikat celup bagi peserta didik kelas X di SMAN 3 Purworejo?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup ini?

C. Tujuan Penelitian

Setelah mengetahui rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini nantinya bertujuan untuk:

1. Mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran kerajinan ikat celup bagi peserta didik kelas X di SMAN 3 Purworejo.

2. Mengetahui respon dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup kelas X di SMAN 3 Purworejo.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi atas dua bagian yaitu manfaat teoretis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan terhadap dunia pendidikan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran agar dapat berkembang lebih baik lagi. Media yang dikembangkan diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan, referensi pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran oleh guru sehingga dapat menambah pengetahuan peserta didik dalam mempelajari kerajinan ikat celup. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan pengembangan pengetahuan. Selain itu, semoga dapat bermanfaat bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang akan melakukan penelitian mengenai hal serupa dengan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Bagi guru kerajinan ikat celup di SMA N 3 Purworejo hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran kerajinan ikat celup untuk kelas X di SMAN 3 Purworejo. Harapannya dengan multimedia pembelajaran interaktif ini siswa dapat belajar secara mandiri karena dalam multimedia pembelajaran

interaktif ini terdapat petunjuk-petunjuk yang dapat mengarahkan peserta didik untuk mempelajari materi yang diinginkan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengembangan Multimedia Pembelajaran

1. Kajian tentang Media

Menurut Hosnan (2014:111), media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim atau sumber pesan (*sender/souch*) ke penerima pesan (*receiver*). Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad, 2011:2-3). Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik), sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2013:8).

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana untuk menyampaikan informasi tentang materi yang akan disampaikan kepada peserta didik agar dalam penyampaian lebih mudah dimengerti oleh peserta didik dan tentunya saat proses belajar mengajar berlangsung suasana tidak membosankan. Sejalan dengan Kustandi, dkk. (2011:8) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Pada pembelajaran kerajinan ikat celup media pembelajaran sangat diperlukan guna memotivasi peserta didik untuk menemukan dan menentukan desain yang tepat untuk diterapkan pada karya, bukan sekedar meniru atau

mengadopsi desain yang telah ada, namun penemuan desain yang sama sekali baru adalah salah satu bentuk kemampuan berpikir kreatif yang tinggi. Hal tersebut harus didasari pada motivasi kreatif, baik dari dalam diri maupun lingkungan.

2. Kajian tentang Media Pembelajaran

Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011:5), media pembelajaran adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat menemukan dan mengelola pengetahuan yang mereka peroleh secara mandiri dan pengalaman akan bertambah tahan lama. Sedangkan media pembelajaran menurut Asyar (2012:8), segala sesuatu yang dapat disampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Tidak hanya itu saja menurut Hamalik (dalam Arsyad,2011:15) mengemukakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan pada saat kegiatan, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa dan guru. Artinya media pembelajaran berperan sebagai alat bantu belajar mengajar yang turut dipengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru atau

pendidik untuk meningkatkan motivasi, minat dan kreativitas peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Menurut Susilana (2008:9), secara umum media mempunyai kegunaan: memperjelas pesan agar tidak terlalu *verbalistis*; mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra; menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar; memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan *visual, auditori dan kinestetiknya*; memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Sedangkan menurut Kustandi (2011:23) manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar ,yaitu: media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar; media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antar siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan minatnya; media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu; media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran yang mudah dimengerti peserta didik dan tidak membosankan. Media pembelajaran

dapat memotivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga bersifat *fleksibel* karena dapat disesuaikan dengan materi apa yang akan disampaikan dan disesuaikan juga dengan keadaan lingkungan.

3. Kajian Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Kustandi (2011,29-31), media pembelajaran dikelompokkan ke dalam 4 kelompok yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil *audio visual*, media hasil teknologi berdasarkan komputer, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Media hasil teknologi cetak adalah media yang dalam penyampaian materinya melalui proses percetakan mekanis atau fotografis, contohnya: buku dan materi visual grafis. Media hasil teknologi *audio visual* adalah media yang dalam penyampaian materinya dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan *audio visual* yaitu pesan yang dapat dilihat dan didengar. Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan media yang dalam penyampaian materi menggunakan sumber-sumber yang berbasis *mikro-prosessor*. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer adalah media yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Media hasil gabungan beberapa media biasanya juga dikenal dengan sebutan multimedia. Sependapat dengan Asyar (2012:45), multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam proses atau kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikemas semenarik mungkin, agar tidak membosankan. Perhatian peserta didik juga lebih fokus

dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima oleh peserta didik. Secara tidak langsung peserta didik merasa dirinya sedang bermain, tetapi dalam kenyataannya mereka sedang mempelajari suatu materi yang berhubungan dengan pelajaran. Materi-materi tersebut diberikan kepada peserta didik melalui proses yang menyenangkan sehingga peserta didik mudah memahami dan cepat untuk berpikir kreatif tentang sesuatu yang berkaitan dengan materi-materi yang disampaikan guru.

4. Kajian tentang Multimedia Pembelajaran

Menurut Asyar (2012:46-45), multimedia merupakan media berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis media secara terintegrasi dalam satu kegiatan. Dalam pembelajaran, multimedia melibatkan beberapa indera dalam satu kegiatan yaitu indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual dan audio seperti yang dingkapkan Munandi (2013:148), Multimedia pembelajaran merupakan media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran merupakan media berbasis komputer yang melibatkan beberapa indera dalam satu kegiatan pembelajaran karena menggunakan berbagai jenis media yang terintegrasi dalam satu kegiatan.

Penggunaan multimedia pembelajaran sangat menguntungkan karena menggunakan multimedia pembelajaran memiliki banyak manfaat dan keunggulan. Secara umum manfaat multimedia pembelajaran diantaranya proses

pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar lebih efisien, kualitas belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan (Daryanto,2013:52). Tidak hanya itu saja multimedia pembelajaran juga memiliki keunggulan, yaitu: memperbesar benda yang sangat kecil dan tak tampak oleh mata, memperkecil benda yang sangat besar, menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, menyajikan benda atau peristiwa yang jauh dan berbahaya, meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik.

Multimedia pembelajaran pada dasarnya terbagi menjadi 2 kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif (Daryanto,2013:15). Multimedia linier merupakan suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sedangkan multimedia intraktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Multimedia Pembelajaran Interaktif menurut Munadi (2013:152-153) memiliki kelebihan, antara lain: Dapat digunakan secara individual (belajar mandiri) oleh peserta didik, memberikan iklim afeksi secara individual, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memberikan umpan balik (respon) yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik.

Format skrip multimedia pembelajaran interaktif dikategorikan ke dalam 4 kelompok menurut Darmawan (2013:48-61), yaitu:

1) Tutorial

Menurut Daryanto (2013:54), format tutorial merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Pada model tutorial disajikan bukan hanya uraian materi tetapi juga simulasi, permainan, dan juga latihan-latihan yang diperlukan.

2) *Drill and Practice*

Format *Drill and Practice* menurut Daryanto (2013:54-55), merupakan format yang bertujuan untuk melatih pengguna sehingga mempunyai kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep, pada format ini juga menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan.

3) Simulasi

Format simulasi disajikan mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, pengguna seolah-olah melakukan suatu aktifitas yang tentunya memberikan pengalaman nyata (Daryanto, 2013:55). Karakteristik format simulasi yaitu menyajikan pembelajaran yang bersifat proses secara berurutan.

4) Permainan/*Games*

Format ini menyajikan pembelajaran sambil bermain, bersifat proses mencari dan menemukan jawaban sendiri oleh pengguna. Format ini bertujuan untuk membuktikan sesuatu dan mencari jawaban sesuai dengan langkah pengguna.

Menurut Asyhar (2012:173) kriteria bahan ajar multimedia yang baik memiliki karakteristik yaitu: tampilan harus menarik dari sisi bentuk gambar maupun kombinasi warna yang digunakan, Narasi atau bahasa yang digunakan harus jelas dan mudah dipahami oleh pengguna, Materi yang disajikan harus interaktif, kebutuhan materi yang akan disampaikan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, disesuaikan dengan sarana pendukung yang tersedia. Sedangkan menurut Munadi (2013:153), kriteria menilai program multimedia interaktif yaitu: program dirancang sesederhana mungkin sehingga peserta didik mudah dalam mengoprasikannya, kandungan isi program harus memberikan pengalaman kognitif yang dibutuhkan peserta didik, media harus mengintegrasikan beberapa aspek dan keterampilan lainnya yang harus dipelajari, media harus memiliki tampilan yang artistik yang dapat menarik minat peserta didik, media harus memberikan pembelajaran yang diinginkan siswa secara utuh.

Menurut Darmawan (2013:34), prosedur mengembangkan multimedia pembelajaran yaitu: analisis kurikulum, membuat *flowchart*, membuat *storyboard*, mengumpulkan bahan, pemrograman (produksi), dan *finishing*.

5. Tahap Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Menurut Darmawan (2013:34-44), prosedur pengembangan multimedia interaktif terdiri dari beberapa langkah, yaitu:

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum berisi tentang menentukan topik untuk judul tinjauan, materi sasaran, dan tujuan. Pada pengembangan kali ini topik yang akan

digunakan sebagai judul pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini yaitu kerajinan ikat celup.

b. Membuat *Flow chart*

Flow chart merupakan penggambaran menyeluruh mengenai alur program, yang akan dibuat dengan simbol-simbol tertentu.

c. Membuat *Story board*

Story board pada dasarnya merupakan pengembangan dari *flow chart* yang memberikan penjelasan secara lebih lengkap.

d. Mengumpulkan Bahan

Mengumpulkan bahan-bahan yang menunjang materi kerajinan ikat celup baik berupa bahan teks, grafis, animasi, video maupun *audio*.

e. Pemrograman (Produksi)

Pemrograman pada dasarnya menggabungkan berbagai bahan grafis, animasi, dan teks yang disusun berdasarkan alur yang sesuai dengan *flow chart*.

f. *Finishing*

Finishing merupakan tahap akhir dalam pengembangan multimedia pembelajaran.

B. Pembelajaran Prakarya

Pembelajaran pada dasarnya proses penyampaian pesan berupa ilmu pengetahuan melalui proses interaksi antara guru dan siswa. Sependapat dengan Sanaky (2013:3), pembelajaran adalah proses komunikasi antara peserta didik, pengajar dan bahan ajar. Dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik

melakukan kegiatan belajar, dimana dalam kegiatan belajar menunjukkan pada suatu aktivitas menuju suatu perubahan tingkah laku pada diri individu melalui proses interaksi dengan lingkungannya. Perubahan perilaku dalam diri peserta didik tersebut harus direncanakan dengan tepat sehingga dalam pelaksanaannya semua dapat terkendali, dan pada akhirnya hasil pembelajarannya akan sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Begitu pula dengan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan, hasil pembelajarannya tidak semata-mata begitu saja tercipta, namun dalam perjalanannya terdapat proses pembelajaran yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

1. Proses Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan sesuatu yang saling berkaitan satu sama lain. Pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah diatur dalam PERMENDIKBUD tahun 2014 no. 103. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar yang dikelola oleh guru melalui proses pembelajaran yang dalam penyampaian menggunakan alat atau media pembelajaran sebagai salah satu jenis sumber belajar yang cukup efisien dalam proses pembelajaran. Menurut Sugihartono (2007:73), perbedaan antara belajar dan pembelajaran terletak pada penekanannya. Pembelajaran sesungguhnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar peserta didik belajar, sedangkan belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan. Sejalan dengan yang dikatakan Aunurrahman (2012:54), pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar

dari siswa. Oleh karena itu, haruslah dipahami bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajar dan pembelajaran. Pada dasarnya penekanan ada pada guru, sehingga guru sangat berperan pada proses tersebut. Dalam hal ini bisa dikatakan guru merupakan fasilitator, sebagai fasilitator guru juga harus memfasilitasi peserta didik dengan berbagai hal untuk membangkitkan semangat anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Langkah awal dalam merangsang terbentuknya sikap kreatif pada diri peserta didik adalah menyiapkan stimulasi berupa desain pembelajaran yang mampu memberi kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk mengeksplorasi sikap-sikap kreatif mereka dalam belajar. Situasi kegiatan belajar merupakan sebuah proses pembelajaran yang mana di dalamnya terdapat unsur yang membangunnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Ketiga hal tersebut sangat menentukan hasil sebuah pembelajaran.

Hasil belajar siswa terbagi atas tiga bidang yaitu bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai), serta bidang psikomotor (kompetensi atau keterampilan bertindak). Dalam proses pembelajaran prakarya dan kewirausahaan yang paling dominan sebagai hasil belajar peserta didik adalah bidang psikomotor, karena pengetahuan yang didapatkan secara teori kemudian dilanjutkan dengan mengimplementasikan pengetahuan tersebut dengan keterampilan.

2. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan merupakan suatu rincian kegiatan disertai dengan berbagai langkah antisipatif guna memperkecil terjadinya kesenjangan yang terjadi sehingga kegiatan tersebut mencapai tujuan yang ditetapkan. Sependapat dengan Mulyasa (2013:136), perencanaan merupakan perumusan tujuan dan kompetensi serta mempekirakan cara pencapaian tujuan dan pembentukan kompetensi tersebut. Perencanaan berfungsi sebagai sentral dari manajemen pendidikan yang harus berorientasi ke masa depan, oleh sebab itu dalam proses pembelajaran perencanaan merupakan hal yang paling penting.

Upaya yang dilakukan oleh guru untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam pembelajaran merupakan sebuah harapan yang diinginkan setiap satuan pendidikan. Guru sebelum melakukan usaha dan sistem untuk mengoptimalkan kegiatan belajar, memerlukan perencanaan yang baik sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Menurut Mulyasa (2013:100-101), pembelajaran menyenangkan, efektif dan bermakna dapat dirangsang oleh setiap guru, dengan prosedur meliputi: pemanasan dan apresepsi; eksplorasi; konsolidasi pembelajaran; pembentukan sikap; kompetensi dan karakter; penilaian formatif.

Dalam pembelajaran efektif dan bermakna setiap materi harus dikaitkan dengan berbagai pengalaman sebelumnya yang sudah dimiliki peserta didik. Peserta didik dimotivasi dengan bahan ajar yang menarik dan berguna bagi kehidupan mereka. Peserta didik dilibatkan secara aktif, karena mereka adalah pusat dari kegiatan pembelajaran serta pembentukan kompetensi, dan karakter.

Melalui pembelajaran efektif dan bermakna, kompetensi dapat diterima dan tersimpan lebih baik, karena masuk otak dan membentuk karakter melalui proses yang logis dan sistematis. Agar peserta didik belajar secara aktif, guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna, sedemikian rupa, sehingga mereka mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar (Mulyasa,2013:104).

Berdasarkan uraian tersebut maka disimpulkan rencana pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar meliputi: mendeskripsikan tujuan atau kompetensi pembelajaran, menentukan materi, mengorganisir materi, menentukan metode, menentukan media pembelajaran, menyusun perangkat penilaian, menentukan teknik penilaian, dan mengalokasikan waktu.

3. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan langkah selanjutnya setelah perencanaan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Menurut Mulyasa (2013:130), pelaksanaan merupakan proses yang memberikan kepastian bahwa program pembelajaran memiliki sumber daya manusia dan sarana serta prasarana yang diperlukan dalam pelaksanaan, sehingga dapat membentuk kompetensi, karakter dan mencapai tujuan yang diinginkan. Jadi pelaksanaan pembelajaran merupakan penerapan dari perencanaan atau strategi pembelajaran dimana dalam prosesnya sumber daya manusia dan sarana prasarana yang dibutuhkan telah terpenuhi, dengan kata lain pelaksanaan pembelajaran adalah interaksi guru dengan peserta didik dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pengajaran sesuai dengan strategi pembelajaran.

Dikaitkan dengan pembelajaran, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan pendidik dan peserta didik dalam perwujudan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Menurut Hosnan (2014:91), konsep dasar pelaksanaan kegiatan pembelajaran meliputi: spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku yang diinginkan sebagai hasil pembelajaran yang dilakukan, memilih cara pendekatan pembelajaran yang dianggap paling tepat dan efektif untuk mencapai sasaran, memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik pembelajaran yang dianggap paling tepat dan efektif, dan menerapkan norma-norma atau criteria keberhasilan sehingga pendidik memiliki pegangan untuk dijadikan ukuran menilai. Sehingga hal ini lah yang mengakibatkan pelaksanaan pembelajaran antara satu sekolah dengan yang lain pasti memiliki perbedaan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran kerajinan ikat celup di SMA N 3 Purworejo menerapkan pembelajaran berbasis kompetensi, dimana konsep pembelajaran ditekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dituntut mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari (Mulyasa, 2013:110). Dengan metode tersebut peserta didik akan merasakan betapa pentingnya belajar, karena peserta didik menyadari tentang apa yang mereka perlukan untuk kehidupan dan bagaimana cara menggapainya.

4. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi atau penilaian merupakan alat pengontrol atau pemantau efektifitas pembelajaran secara keseluruhan karena dengan penilaian guru bisa mengetahui dan memantau perubahan serta kemajuan yang dicapai peserta didik. Sependapat dengan Sugihartono, dkk (2007:130), penilaian merupakan suatu tindakan untuk memberikan interpretasi terhadap hasil pengukuran dengan menggunakan norma tertentu untuk mengetahui tinggi rendahnya atau baik buruknya aspek tertentu. Penilaian bertujuan menjamin bahwa proses dan kinerja yang dicapai telah sesuai rencana dan tujuan (Mulyasa:13:136).

Menurut Sugihartono, dkk (2007:129), hasil pengukuran atau penilaian dapat berupa angka atau uraian tentang kenyataan yang menggambarkan derajat kualitas, kuantitas dan eksistensi keadaan yang diukur. Penilaian hasil belajar oleh pendidik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah diatur dalam PERMENDIKBUD tahun 2014 no. 104.

C. Kajian tentang Respon

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (2004:282), respon berarti tanggapan atau jawaban. Respon adalah istilah psikologi yang digunakan untuk menamakan reaksi terhadap rangsang yang diterima oleh panca indera. Hal yang menunjang dan melatarbelakangi ukuran sebuah respon adalah sikap, persepsi, dan partisipasi. Sebagaimana pendapat Sarwono (2012:57-58), respon merupakan tingkah laku pada hakekatnya merupakan tanggapan atau balasan terhadap suatu rangsangan atau stimulus tertentu.

Proses terjadinya respon yaitu pertama-tama individu menerima stimulus melalui alat indera, kemudian oleh individu diorganisasikan dan diinterpretasikan sehingga individu tersebut menyadari dan mengerti tentang apa yang diindera itu kemudian muncul tanggapan atau respon (Walgito, 2005:99-100).

Pada prosesnya respon didahului dengan sikap seseorang karena sikap merupakan kecendrungan atau kesediaan seseorang untuk bertindak laku jika menghadapi suatu rangsangan atau stimulus tertentu. Jadi, berbicara mengenai respon atau tidak respon tidak terlepas dari pembahasan sikap. Pembentukan sikap seseorang tidak terjadi begitu saja, melainkan melalui suatu proses interaksi yang terus menerus yang dapat saling mempengaruhi. Pembentukan sikap seseorang dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal (Sarwono, 2012:205-206). Faktor internal merupakan faktor dari dalam diri individu itu sendiri seperti minat. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor dari luar individu seperti: kebudayaan, lingkungan, kelompok dan sebagainya.

Menurut Walgito (2005:104), tidak semua stimulus akan direspon oleh individu, respon positif akan diberikan apabila stimulus tersebut menarik perhatian individu. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa indikator respon terdiri dari respon positif kecenderungan tindakannya adalah mendekati, menyukai, menyenangkan, dan mengharapkan suatu objek. Sedangkan respon negatif kecenderungan tindakannya menjauhi, menghindari objek tertentu.

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rima Restuning Putri yang berbentuk Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa Bagi Siswa SMA Kelas X SMAN 1 Seyegan” pada tahun 2012. Relevansi antara penelitian yang dilakukan oleh Rima Restuning Putri dengan penelitian ini terletak pada tujuan penelitian yaitu, untuk mengembangkan produk media pembelajaran khususnya multimedia interaktif. Sedangkan kesamaan yang lain adalah produk hasil penelitian Rima Restuning Putri dikembangkan dalam bentuk CD program pembelajaran sesuai dengan prosedur pengembangan Borg and Gall dengan metodologi penelitian *Research and Development*. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan Rima Restuning Putri pada penelitian ini yaitu terletak pada subjek penelitian dan materi produk yang dihasilkan yaitu pembelajaran Apresiasi Seni Rupa kelas X di SMAN 1 Seyegan. Hasil penelitian Rima Restuning Putri menunjukkan bahwa peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan multimedia interaktif tersebut.

Selanjutnya untuk melengkapi referensi peneliti juga mengambil penelitian dari Ziljian Abu Rizal dalam penelitiannya yang berbentuk Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Keterampilan Kelas VII di SMPN 15 Yogyakarta” pada tahun 2013. Relevansi antara penelitian yang dilakukan oleh Ziljian Abu Rizal dengan penelitian ini terletak tujuan penelitian yaitu, untuk mengembangkan produk media pembelajaran khususnya multimedia interaktif. Hasil penelitian Ziljian Abu Rizal berupa CD pembelajaran interaktif berupa

program multimedia pembelajaran keterampilan kelas VII di SMPN 15 Yogyakarta. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan Ziljian Abu Rizal pada penelitian ini yaitu terletak pada subjek penelitian dan materi produk yang dihasilkan yaitu pembelajaran keterampilan kelas VII di SMPN 15 Yogyakarta.

Dari kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian Rima Restuning Putri, penelitian Ziljian Abu Rizal dan penelitian ini memiliki kesamaan dalam tujuan penelitian dan metodologi penelitian. Sehingga kedua penelitian ini sangat mendukung untuk memperbaiki penelitian yang sudah ada dan menjadi referensi penelitian ini.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode *research and development* yang menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran. Menurut Mulyantiningsih (2011:145), penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:407). Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia pembelajaran kerajinan ikat celup untuk kelas X di SMAN 3 Purworejo.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup untuk SMA kelas X, khususnya untuk SMAN 3 Purworejo yang nantinya dapat dipergunakan sebagai alat atau sarana dalam penyampaian materi kerajinan ikat celup dalam proses belajar mengajar, agar proses belajar mengajar lebih variatif.

Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS3* dengan materi kerajinan ikat celup untuk siswa kelas X. Multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS3* ini berbentuk CD pembelajaran yang memuat materi

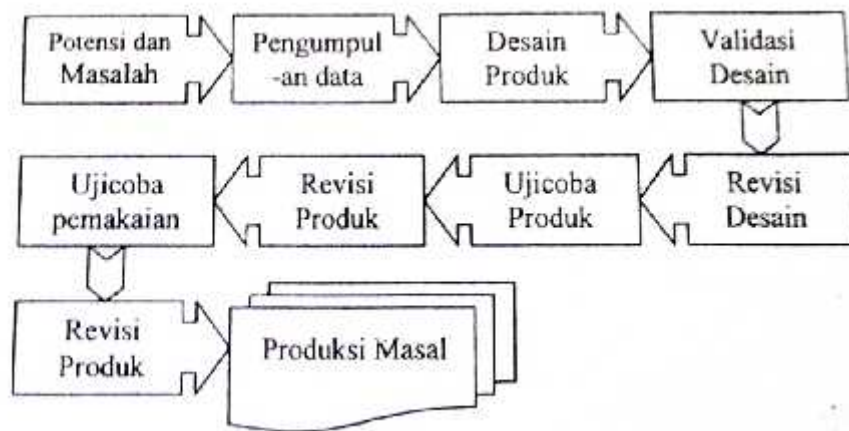
pembelajaran kerajinan ikat celup. CD pembelajaran ini menyajikan gambar, suara dan video yang berkaitan dengan materi kerajinan ikat celup.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian *research and development* yang dikembangkan oleh Borg *and* Gall (Mulyatiningsih, 2011:147).

Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan penelitian pengembangan sebuah multimedia pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup di SMAN 3 Purworejo. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada bulan April-Agustus 2015 dengan mengikuti prosedur yang ada. Prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk, dengan kata lain tujuan utama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut sebagai fungsi validasi.

Metode pengembangan multimedia menurut Borg *and* Gall dalam buku yang ditulis Sugiyono (2012:408-427) digambarkan sebagai berikut:



Gambar I: **Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan menurut Borg and Gall**

(Sumber: Sugiyono:2012:409)

Berikut penjabaran dari bagan tersebut dan pengaplikasiannya.

1. Potensi dan Masalah

Sebuah penelitian berangkat dari sebuah potensi atau masalah. Menurut Sugiyono (2012:409) potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Potensi dapat menjadi masalah apabila potensi tersebut tidak dapat didayagunakan, begitu juga sebaliknya sebuah masalah juga akan menjadi potensi apabila kita dapat mendayagunakannya.

Menurut Sugiyono (2012:410), Tahap pertama dalam sebuah penelitian adalah metode survey atau kualitatif. Berdasarkan data tersebut selanjutnya dapat dirancang model penanganan yang efektif. Untuk mengetahui keefektifan model tersebut perlu diuji. Pengujian dapat menggunakan metode eksperimen. Setelah model teruji, maka dapat diaplikasikan untuk mengatasi masalah.

Sebuah data potensi atau masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*.

Dalam penelitian pengembangan ini peneliti melakukan pengamatan saat melakukan kegiatan PPL di SMAN 3 Purworejo ditemukan fakta bahwa guru belum mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses kegiatan pembelajarannya. Pada pembelajaran kerajinan ikat celup khususnya, peserta didik disajikan beberapa contoh hasil karya kerajinan ikat celup untuk diamati dan kemudian peserta didik mempelajari materi yang ada pada buku pegangan peserta didik. Setelah itu guru menjelaskan secara singkat proses pembuatan kerajinan ikat celup. Contoh hasil karya kerajinan ikat celup yang diamati peserta didik sebagai media kurang bervariasi karena motif yang ada pada contoh relatif senada dan kurang menarik untuk membuat karya yang lebih bervariasi, untuk itu diperlukan media pendukung yang berisikan materi yang dapat melengkapi media yang sudah ada.

2. Pengumpulan Data

Setelah didapatkan potensi atau masalah, langkah selanjutnya yaitu mengumpulkan berbagai data yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Pengumpulan data ini berupa analisis kebutuhan, *review* literatur, serta identifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga perlu ada pengembangan produk baru. Kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan kelas dan wawancara dengan guru Prakarya dan Kewirausahaan kelas X SMAN 3

Purworejo. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara diperoleh pokok persoalan yang dihadapi dalam pembelajaran dan analisis kebutuhan pembelajaran untuk menyusun latar belakang dan rumusan masalah dalam penelitian.

3. Desain Produk

Pada tahap ini mulai ditetapkan rancangan produk untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap pertama. Hal-hal yang direncanakan antara lain menetapkan produk yang akan dikembangkan, merumuskan materi, mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap penelitian, menyiapkan peralatan yang akan digunakan, serta menentukan kegiatan yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya.

Desain produk awal dilakukan pada 15 April-5 Mei 2015 dengan langkah awal membuat *flow chart* dan *story board*. Menurut Darmawan (2013:42-43), *flow chart* merupakan penggambaran menyeluruh mengenai alur program, yang akan dibuat dengan simbol-simbol tertentu, sedangkan *story board* pada dasarnya merupakan pengembangan dari *flow chart* yang memberikan penjelasan secara lebih lengkap.

Kemudian langkah selanjutnya yaitu mengumpulkan bahan-bahan yang menunjang materi kerajinan ikat celup baik berupa bahan teks, grafis, animasi, video maupun *audio* yang kemudian disusun dalam *software Adobe Flash CS3* sesuai dengan *story board*.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sudah baik dan layak untuk digunakan. Validasi desain dilakukan dengan menggunakan angket pada tanggal 8 dan 11 Mei 2015. Penilaian di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

Menurut Sugiyono (2012:414), validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar dimintai untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya. Oleh sebab itu penelitian dan pengembangan ini membutuhkan ahli materi dan ahli media untuk memvalidasi produk multimedia ini.

Ahli materi merupakan orang yang benar-benar menguasai bidang tertentu yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan dalam multimedia tersebut. Ahli materi berperan untuk menentukan apakah materi kerajinan ikat celup ini telah layak dengan tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi yang digunakan. Validasi ahli materi dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi tentang aspek pembelajaran dan aspek materi pembelajaran prakarya dan kewirausahaan yang akan disampaikan kepada siswa. Ahli materi pada penelitian pengembangan kali yaitu Suryawati Ristiani, S. Pd. yang merupakan ahli kerajinan ikat celup di Balai Besar Kerajinan dan Batik Yogyakarta.

Ahli media merupakan orang yang benar-benar menguasai bidang tertentu yang berkaitan dengan media khususnya dalam aspek tampilan dan aspek

pemrograman untuk media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup. Ahli media berperan untuk menentukan apakah tampilan multimedia pembelajaran kerajinan ikat celup ini telah layak digunakan untuk siswa kelas X. Validasi ahli media dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi tentang aspek tampilan dan aspek pemrograman untuk media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup yang akan disampaikan kepada siswa. Ahli media pada penelitian pengembangan ini yaitu Prof. Herman Dwi Surjono, M. Sc., M. T., Ph. D. yang merupakan Kaprodi sekaligus dosen pengajar di Prodi Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.

5. Perbaikan Desain

Perbaikan desain dilakukan pada tanggal 6-17 Mei 2015 dengan mengurangi kelemahan-kelemahan produk. Kelemahan-kelemahan tersebut didapatkan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media yaitu salah satunya kelemahan produk pada bagian materi. Menurut ahli materi Suryawati Ristiani, S. Pd. mengatakan bahwa kerajinan ikat celup bukan termasuk batik karena tidak melalui proses penutupan dengan lilin malam, kerajinan ikat celup berdiri sendiri pada kerajinan. Sedangkan kelemahan yang disampaikan oleh ahli media Prof. Herman Dwi Surjono, M. Sc., M. T., Ph. D., media pembelajaran interaktif ini kurang kunci jawaban soal yang seharusnya tersedia pada halaman setelah mengerjakan soal.

Kelemahan-kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain, yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut (Sugiyono, 2012:414).

6. Uji coba Produk

Pengujian dilakukan untuk mendapatkan informasi apakah produk baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan yang sebelumnya. Sejalan dengan Sadiman (2012:181) yang mengatakan bahwa “penilaian atau evaluasi media dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak”. Uji coba produk sangat penting dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup bagi guru kerajinan ikat celup dan peserta didik kelas X di SMAN 3 Purworejo yang telah dikembangkan. Data dari hasil uji coba tersebut dianalisis dan kemudian dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk tersebut. Dengan uji coba produk ini, diharapkan kualitas produk yang dibuat dapat teruji secara empiris.

Menurut Sadiman,dkk (2012:182), kegiatan pengujian dalam program pengembangan media pendidikan dititik beratkan pada kegiatan evaluasi formatif. Dalam uji coba formatif ada tiga tahapan evaluasi yaitu: (1) uji coba perorangan, (2) uji coba kelompok kecil, dan (3) uji coba pemakaian kelompok besar (uji coba lapangan). Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah:

1) Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan tanggal 18 Mei 2015 pada 5 peserta didik kelas X di SMAN 3 Purworejo yang diambil secara acak guna menilai media pembelajaran interaktif melalui angket yang sudah disediakan oleh peneliti. Kemudian menganalisis hasil dari angket yang sudah diisi oleh siswa dan melakukan revisi multimedia interaktif berdasarkan hasil penilaian peserta didik

kelas X melalui angket. Hasil analisis angket tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ini termasuk dalam kriteria baik dan lolos revisi tahap I.

2) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba pada kelompok kecil dilakukan tanggal 19 Mei 2015 pada 15 peserta didik kelas X di SMAN 3 Purworejo yang diambil secara acak dan selanjutnya memberi penilaian mengenai multimedia pembelajaran tersebut dengan angket yang sudah disediakan oleh peneliti. Kemudian menganalisis hasil dari angket yang sudah diisi oleh peserta didik yang hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup ini termasuk dalam kriteria baik dan lolos revisi tahap II.

7. Revisi Produk

Revisi dilakukan pada produk media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup yang dihasilkan pada tanggal 18 Mei 2015. Revisi produk dilakukan karena pada produk sebelumnya terdapat kesalahan *syntax* pemrograman latihan soal dan beberapa tombol pada multimedia interaktif tersebut yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya. Sedangkan uji coba pada tanggal 19 Mei 2015 revisi produk tidak dilakukan, karena pada produk yang di uji cobakan tidak ditemukan kesalahan.

8. Uji Coba Pemakaian

Pada uji coba pemakaian ini dilakukan dengan cara uji coba kelompok besar. Uji coba ini dilakukan kepada siswa sejumlah 34 siswa kelas X SMAN 3

Purworejo pada tanggal 19 Mei 2015 yang selanjutnya memberi penilaian mengenai multimedia pembelajaran tersebut dengan angket yang sudah disediakan oleh peneliti. Kemudian menganalisis hasil dari angket yang sudah diisi oleh peserta didik dan melakukan revisi multimedia berdasarkan hasil penilaian peserta didik kelas X melalui angket.

9. Revisi Produk

Revisi pada tahap ini tidak dilakukan pada produk media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup yang dihasilkan, karena pada produk sebelumnya tidak ditemukan kesalahan.

10. Pembuatan Produk Masal

Tahap ini dilakukan pada bulan Agustus 2015, tahap ini merupakan tahap akhir dalam pengembangan produk yaitu memproduksi media pembelajaran yang telah memenuhi kriteria kelayakan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Purworejo. Terpilihlah SMAN 3 Purworejo, karena pembelajaran kerajinan ikat celup di sekolah ini belum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dan contoh karya yang digunakan sebagai media untuk diamati kurang bervariasi karena motif pada

karya-karya tersebut relatif senada dan kurang memotivasi peserta didik untuk berkarya lebih kreatif lagi.

Multimedia ini dibuat dengan tujuan meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran dan meningkatkan daya kreasi serta keterampilan peserta didik. Selain itu juga fasilitas yang ada di sekolah tersebut mendukung pelaksanaan pembelajaran ini.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015 pada tanggal 7 April 2015 sampai bulan Juni 2015.

D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba lapangan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMAN 3 Purworejo yang terdiri dari 2 program jurusan yaitu Matematika Ilmu Alam (MIA) dan Ilmu-Ilmu Sosial (IIS). Uji coba dilakukan 3 tahap. Jumlah peserta didik kelas X yang diampu oleh salah satu guru mata pelajaran prakarya adalah 217 peserta didik dengan rincian :

- 1) Kelas X MIA 1 sebanyak : 30 peserta didik
- 2) Kelas X MIA 2 sebanyak : 32 peserta didik
- 3) Kelas X MIA 3 sebanyak : 32 peserta didik
- 4) Kelas X MIA 4 sebanyak : 32 peserta didik
- 5) Kelas X IIS 1 sebanyak : 31 peserta didik
- 6) Kelas X IIS 2 sebanyak : 30 peserta didik
- 7) Kelas X IIS 3 sebanyak : 30 peserta didik

Subjek penelitian ini diperoleh dengan cara memilih peserta didik yang benar-benar mewakili populasi target, yaitu pemilihan sampel dari perwakilan siswa kurang pandai, sedang dan pandai.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara bisa disebut juga dengan metode pengumpulan data dengan tanya jawab yang dilakukan secara langsung, sistematis, dan terarah kepada tujuan penelitian. Wawancara (*interview*) merupakan sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara (Arikunto, 2013:198). Wawancara pada penelitian ini dilakukan guna mengetahui analisis kebutuhan terhadap pemilihan materi yang akan dikembangkan dalam produk media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup ini. Adapun kisi-kisi wawancara dengan guru dan siswa dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel I: Kisi-kisi Wawancara dengan Guru

No	Aspek	Pokok-pokok Item
1	Pembelajaran	Hambatan Silabus RPP Media Sarana Prasarana
2	Materi	Isi materi

Table II: Kisi-kisi Wawancara dengan Pesertra Didik

No	Aspek	Pokok-pokok Item
1	Pembelajaran	Hambatan Media yang digunakan
2	Materi	Isi materi

2. Pengamatan atau Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung ke lapangan untuk memperoleh keterangan tentang proses pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Selain itu juga metode observasi digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik kelas X SMAN 3 Purworejo terhadap media interaktif kerajinan ikat celup yang telah dikembangkan.

3. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi, ahli media dan peserta didik terhadap kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup yang sedang dikembangkan dengan menggunakan skala likert yang memiliki lima alternative jawaban yaitu:

- a. Sangat Kurang
- b. Kurang
- c. Cukup
- d. Baik
- e. Sangat Baik

Untuk analisis data dari angket dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Angket yang diisi oleh responden, diperiksa kelengkapan jawabannya, kemudian disusun sesuai dengan kode responden.
- b. Mengkuantitatifkan jawaban dari setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- c. Membuat tabulasi data (hasil penelitian dirangkum dalam tabel).

- d. Menghitung presentase dari tiap-tiap aspek.
- e. Dari presentase yang diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel.

Berikut instrumen lembar validasi ahli materi, ahli media dan uji coba peserta didik.

Table III: Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Pembelajaran	Kejelasan rumusan standar kompetensi	1
		Kemudahan memahami materi	2
		Keruntutan penyajian materi	3
		Kejelasan petunjuk penggunaan	4
		Pemberian motivasi belajar	5
		Pemberian contoh	6
		Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri	7
		Urutan pemilihan materi	8
		Kejelasan petunjuk mengerjakan latihan soal	9
		Kesesuaian soal dengan materi	10
		Kualitas latihan soal dan penilaiannya	11
2	Materi Isi	Kejelasan uraian materi	1
		Kesesuaian materi dengan situasi siswa	2
		Kebersamaan materi dalam kehidupan	3
		Aktualisasi isi materi	4
		Kesesuaian materi dengan kompetensi	5
		Keluasaan dan kedalaman materi	6
		Ketepatan contoh untuk memperjelas materi	7
		Kejelasan contoh yang disajikan	8
		Kejelasan gambar yang disajikan	9
		Kejelasan bahasa yang digunakan	10

Table IV: Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1	Tampilan	Propositional <i>layout</i> (tata letak teks dan gambar)	1
		Kesesuaian pemilihan background	2
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf	3
		Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4
		Kesesuaian pemilihan music dengan materi	5
		Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi	6
		Kesesuaian pemilihan video dengan materi	7

2	Pemrograman	Pilihan tombol	8
		Konsistensi penempatan tombol	9
		Konsistensi penyajian	10
		Tingkat interaktifitas dengan media	1
		Kemudahan <i>button</i> /navigasi	2
		Kemudahan memilih menu sajian	3
		Kebebasan memilih menu sajian	4
		Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	5
		Kemudahan keluar dari program	6
		Kesesuaian pembabagan	7
		Kejelasan petunjuk penggunaan	8
		Efisiensi teks	9
		Efisiensi gambar	10
		Efisiensi video	11

Table V: Lembar Uji Coba

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Pembelajaran	Kejelasan rumusan standar kompetensi	1
		Kemudahan memahami materi	2
		Keruntutan penyajian materi	3
		Kejelasan petunjuk penggunaan	4
		Pemberian motivasi belajar	5
		Pemberian contoh	6
		Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri	7
		Urutan pemilihan materi	8
		Kejelasan petunjuk mengerjakan latihan soal	9
		Kesesuaian soal dengan materi	10
		Kualitas latihan soal dan penilaiannya	11
2	Materi Isi	Kejelasan uraian materi	1
		Kesesuaian materi dengan situasi siswa	2
		Kebersamaan materi dalam kehidupan	3
		Aktualisasi isi materi	4
		Kesesuaian materi dengan kompetensi	5
		Keluasaan dan kedalaman materi	6
		Ketepatan contoh untuk memperjelas materi	7
		Kejelasan contoh yang disajikan	8
		Kejelasan gambar yang disajikan	9
		Kejelasan bahasa yang digunakan	10
3	Tampilan	Proposional <i>layout</i> (tata letak teks dan gambar)	1
		Kesesuaian pemilihan background	2
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf	3

		Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4
		Kesesuaian pemilihan music dengan materi	5
		Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi	6
		Kesesuaian pemilihan video dengan materi	7
		Pilihan tombol	8
		Konsistensi penempatan tombol	9
		Konsistensi penyajian	10
2	Pemrograman	Tingkat interaktifitas dengan media	1
		Kemudahan <i>button</i> /navigasi	2
		Kemudahan memilih menu sajian	3
		Kebebasan memilih menu sajian	4
		Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	5
		Kemudahan keluar dari program	6
		Kesesuaian pembabagan	7
		Kejelasan petunjuk penggunaan	8
		Efisiensi teks	9
		Efisiensi gambar	10
		Efisiensi video	11

4. Dokumentasi

Pedoman dokumentasi digunakan untuk mencari data terkait dengan fokus permasalahan, yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup yang layak digunakan dalam proses pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMAN 3 Purworejo. Pencarian dokumentasi dibatasi pada sumber tertulis yang dikeluarkan oleh satuan pendidikan yang berupa buku dan tulisan yang berkaitan dengan data penelitian. Pedoman dokumentasi yang digunakan yaitu kurikulum, silabus, RPP, dan daftar nama siswa.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini didapatkan peneliti melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dari data kuantitatif untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran interaktif prakarya dan kewirausahaan. Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik dan saran yang diperoleh

dari hasil kajian ahli materi, ahli media yang disampaikan secara lisan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis angket ahli materi, ahli media, dan hasil serangkaian uji coba yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup.

Data yang telah dianalisis, baik data kualitatif maupun data kuantitatif dijadikan sebagai dasar untuk merevisi media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup yang sedang dikembangkan. Namun demikian, tidak semua data yang masuk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Data yang dijadikan dasar untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis. Dalam penganalisan tersebut data harus dapat memenuhi kriteria sebagaimana diuraikan sebagai berikut:

1. Data Kualitatif

Data kualitatif yang dijadikan dasar untuk merevisi produk media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup yang sedang dikembangkan adalah data atau saran yang:

- 1) Benar menurut ahli materi dan ahli media,
- 2) Sesuai dengan kriteria multimedia pembelajaran interaktif.
- 3) Logis menurut peneliti.

2. Data Kuantitatif

Berdasarkan data kuantitatif, komponen yang memperoleh penilaian $<50\%$ dan kriteria yang ditetapkan akan direvisi. Hasil analisis yang diperoleh dari data

kuantitatif dan kualitatif digunakan sebagai acuan dalam menentukan kelayakan produk hasil pengembangan.

Data yang dihimpun melalui angket pada penelitian pengembangan ini menggunakan skala penilaian *likert* berupa tingkat kesetujuan responden terhadap pernyataan yang diklasifikasi sebagai berikut:

1: Sangat Kurang

2: Kurang

3: Cukup

4: Baik

5: Sangat Baik

Kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan rumus presentase sebagai berikut:

$$\text{Presentase: } \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber: Riduwan:2013:14)

Selanjutnya kelayakan media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup dalam penelitian ini digolongkan dalam 5 kategori kelayakan dengan menggunakan kriteria interpretasi skor (Riduwan, 2013: 15) dengan menggunakan skala pada tabel berikut:

Tabel VI: **Kriteria Interpretasi Skor**

No	Presentase	Kategori
1	Angka 0% - 20%	Sangat Kurang
2	Angka 21% - 40%	Kurang
3	Angka 41% - 60%	Cukup
4	Angka 61% - 80%	Baik
5	Angka 81% - 100%	Sangat Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran Kerajinan Ikat Celup Kelas X di SMA N 3 Purworejo

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup ini melalui beberapa prosedur, yaitu: melakukan analisis potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain Produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk tahap akhir, produksi masal. Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup tersebut dijabarkan sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Hasil analisis potensi dan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini didapatkan dengan cara studi lapangan kondisi sekolah antara lain: observasi lokasi, wawancara dengan Ibu Ratri Handayani, S.Pd. selaku guru kerajinan ikat celup kelas X di SMA N 3 Purworejo dan wawancara dengan beberapa peserta didik kelas X SMA N 3 Purworejo. Data yang diperoleh dari analisis potensi dan masalah tersebut sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran kerajinan ikat celup masih didominasi guru dalam proses pembelajaran.
- b. Proses pembelajaran kerajinan ikat celup selama ini dilakukan dengan menggunakan media konvensional yaitu menggunakan modul dan contoh hasil karya sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran.
- c. Keterbatasan waktu pertemuan untuk pembelajaran kerajinan ikat celup yang memiliki alokasi waktu 4x45 menit sesuai Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran tidak mencukupi apabila diterapkan pada pembelajaran yang sebenarnya.

- d. Belum adanya media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk pembelajaran kerajinan ikat celup kelas X SMA semester 1.
- e. Peserta didik kelas X memerlukan suplemen belajar, yaitu media yang dapat merangsang dan membangkitkan motivasi belajar sebagai salah satu alternative sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kerajinan ikat celup dan peserta didik tersebut dan hasil observasi hasil karya peserta didik yang kurang bervariasi dalam penerapan teknik, maka dapat diambil kesimpulan bahwa perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup berbasis multimedia dikelas X SMA yang dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran khususnya kerajinan ikat celup dan dapat dijadikan suplemen pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efisien waktu. Keberadaan laboratorium komputer dan fasilitas yang cukup lengkap juga sangat mendukung untuk pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

2. Pengumpulan Data

Tahap mengumpulkan data dilakukan dengan cara analisis studi pustaka untuk pengembangan media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup ini mengenai kurikulum, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran materi

kerajinan ikat celup pada tingkat kelas X SMA serta menggali materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru mata pelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu menganalisis materi melalui perundingan dengan guru kerajinan ikat celup kelas X tentang materi yang akan dikembangkan kedalam media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup. Pengembangan materi dilakukan dengan catatan sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas X semester 1. Kompetensi dasar tersebut diambil dari kompetensi inti sebagai berikut:

- 1.1. Menghayati keberhasilan dan kegagalan wirausahawan dan keberagaman produk kerajinan di wilayah setempat dan lainnya sebagai anugerah Tuhan.
- 2.1. Menunjukkan motivasi internal dan peduli lingkungan dalam menggali informasi tentang keberagaman produk kerajinan dan kewirausahaan di wilayah setempat dan lainnya.
- 2.2. Menghayati perilaku jujur, percaya diri, dan mandiri dalam memperkenalkan karya kerajinan di wilayah setempat dan lainnya dan menerapkan wirausaha.
- 2.3. Menghayati sikap bekerjasama, gotong royong, bertoleransi, disiplin, bertanggung jawab, kreatif dan inovatif dalam memahami kewirausahaan dan membuat karya kerajinan di wilayah setempat dan lainnya dengan memperhatikan estetika produk akhir untuk membangun semangat usaha.
- 3.2. Mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan dalam mendukung proses

produksi kerajinan tekstil.

- 4.2. Mendesain proses produksi karya kerajinan tekstil berdasarkan identifikasi kebutuhan sumberdaya dan prosedur berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya.

Sedangkan indikator pencapaian kompetensi nya sebagai berikut:

- 3.2.1. Mengidentifikasi alat dan bahan yang diperlukan dalam kerajinan ikat celup.
- 3.2.2. Membedakan penerapan teknik yang digunakan dalam membuat ikat celup.
- 3.2.3. Mengidentifikasi pola-pola desain pada produk kerajinan ikat celup.
- 3.2.4. Menjelaskan langkah-langkah pembuatan ikat celup.
- 4.2.1. Mereproduksi bahan sandang sederhana dari dengan teknik ikat celup.

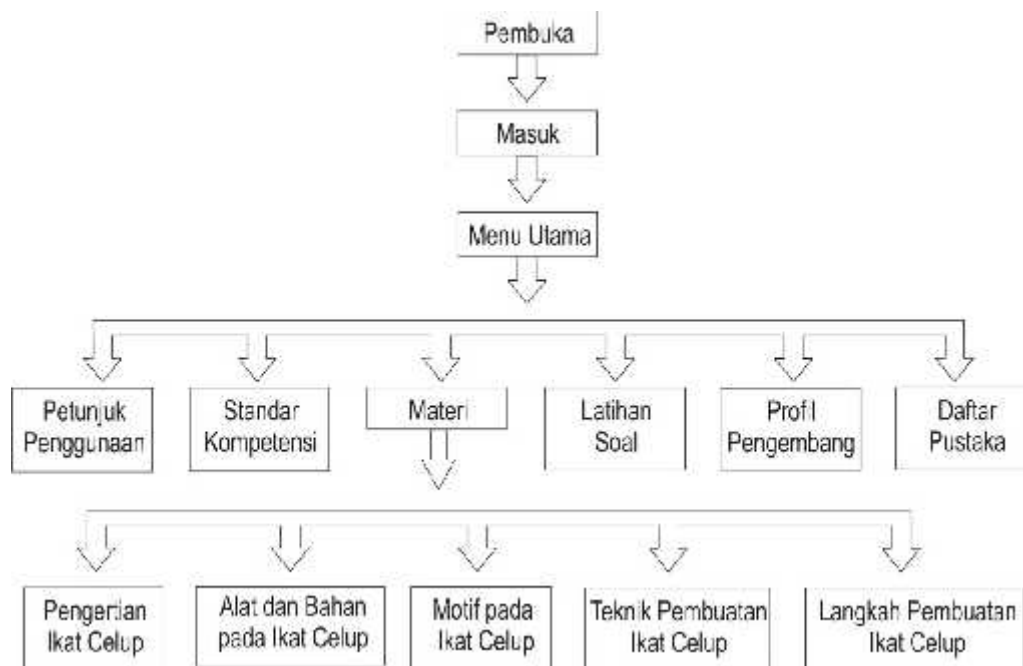
Tahap selanjutnya yaitu menyesuaikan materi kerajinan ikat celup dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi kedalam sub materi pokok yang kemudian akan dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup. Sub materi pokok kerajinan ikat celup tersebut antara lain:

- a. Pengertian Kerajinan Ikat Celup.
- b. Alat dan Bahan Kerajinan Ikat Celup.
- c. Motif pada Kerajinan Ikat Celup.
- d. Teknik Pembuatan pada Kerajinan Ikat Celup.
- e. Langkah Pembuatan Kerajinan Ikat Celup.

3. Pengembangan Desain Produk

Pengembangan produk media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup ini dimulai pada tanggal 15 April 2015 dan selesai pada tanggal 5 Mei 2015. Tahap pertama yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup ini adalah dengan menentukan format skrip yang akan digunakan dalam pengembangan. Format skrip yang digunakan pada penelitian dan pengembangan kali ini yaitu format *Drill and Practice*, di mana pada media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup ini disajikan bukan hanya uraian materi saja tetapi juga video dan serangkaian latihan soal yang berkaitan dengan kerajinan ikat celup.

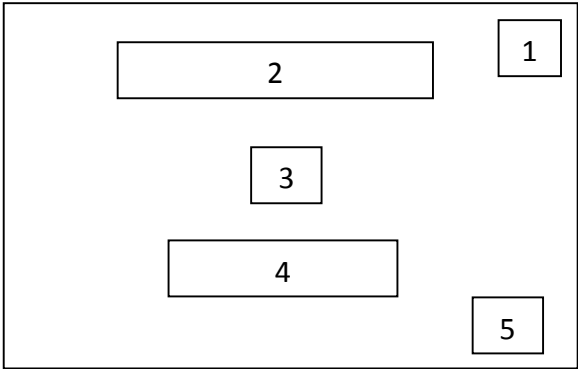
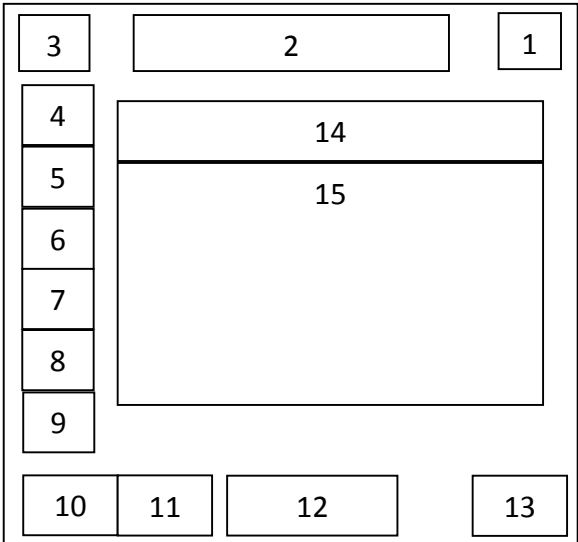
Kemudian tahap selanjutnya membuat diagram alur (*flow chart*). *Flow chart* bertujuan untuk mempermudah dalam perencanaan programnya. *Flow chart* pada pengembangan media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup kali ini adalah sebagai berikut:

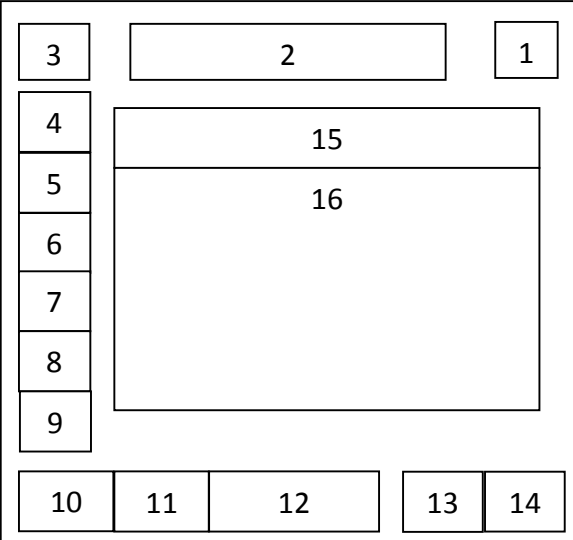
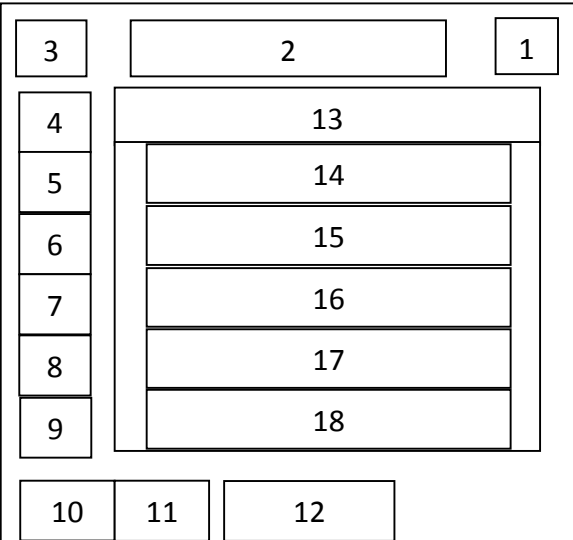


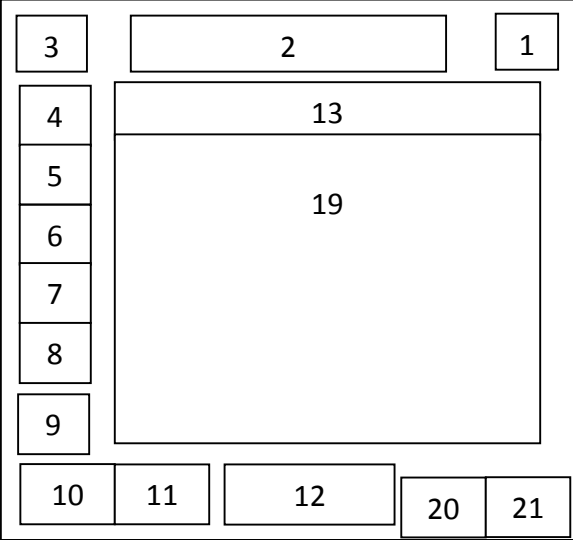
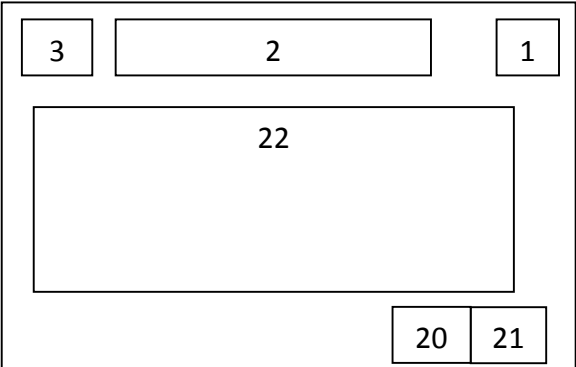
Gambar II: **Bagan Desain Flow Chart Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kerajinan Ikat Celup**
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, April 2015)

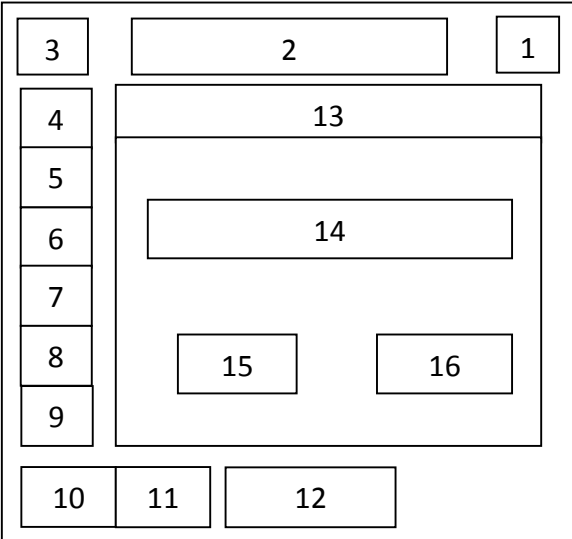
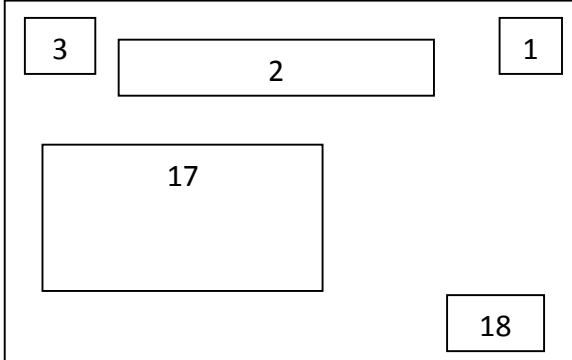
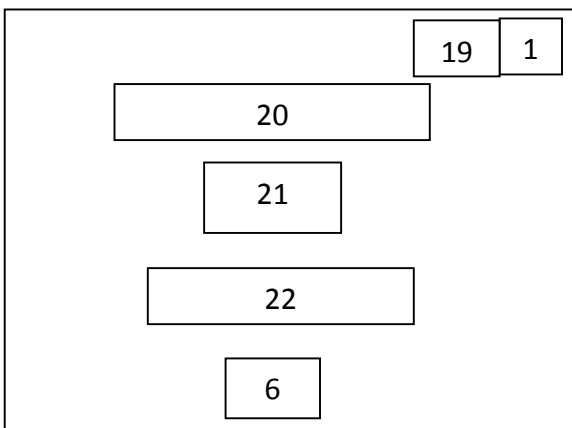
Tahap selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup kelas X ini adalah membuat papan susunan gambar (*story board*) yang disusun secara runtun sesuai dengan konsep yang diharapkan. *Story board* bertujuan untuk mempermudah dalam merancang alur, ilustrasi dan visualisasi tiap *scene* yang menggunakan kata-kata dalam mengungkapkan suatu cerita. *Story board* pada pengembangan media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup kali ini menjelaskan tampilan pembuka, tampilan petunjuk penggunaan, tampilan standar kompetensi, tampilan sub materi, tampilan isi materi, tampilan video langkah pembuatan, tampilan pengantar latihan soal, tampilan latihan soal, tampilan hasil tes, tampilan profil pengembang dan tampilan daftar pustaka. Penjelasan selanjutnya akan dibahas pada tabel berikut:

Tabel VII: **Tabel Desain Story Board**

No	Story Board	Keterangan
1.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>EXIT</i> 2. Judul Media Pembelajaran Interaktif 3. Logo UNY 4. Identitas Jurusan 5. Tombol MASUK <p>Audio : Instrumen <i>backsound</i></p>
2.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>EXIT</i> 2. Judul Media Pembelajaran Interaktif 3. Logo UNY 4. Tombol Petunjuk Penggunaan 5. Tombol Standar Kompetensi 6. Tombol Materi 7. Tombol Latihan Soal 8. Tombol Profil Pengembang 9. Tombol Daftar Pustaka 10. Tombol <i>Play Backsound</i> 11. Tombol <i>Pause Backsound</i> 12. Tombol Pengatur Tombol <i>Backsound</i> 13. Tombol Masuk ke Materi 14. Sub Judul 15. Petunjuk Penggunaan <p>Audio : Instrumen <i>backsound</i></p>

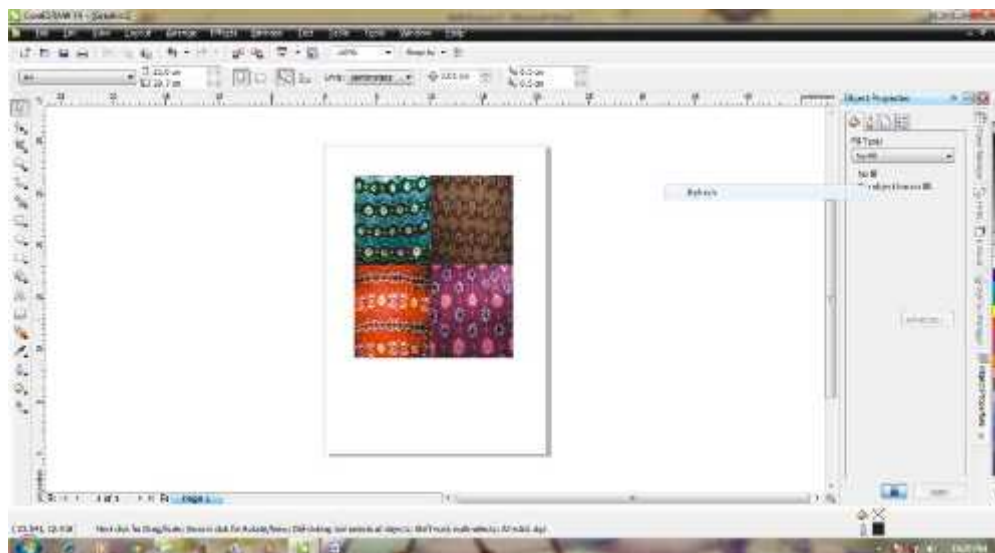
No	Story Board	Keterangan
3.	<p>Standar Kompetensi, Profil Pengembang, Daftar Pustaka.</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>EXIT</i> 2. Judul Media Pembelajaran Interaktif 3. Logo UNY 4. Tombol Petunjuk Penggunaan 5. Tombol Standar Kompetensi 6. Tombol Materi 7. Tombol Latihan Soal 8. Tombol Profil Pengembang 9. Tombol Daftar Pustaka 10. Tombol <i>Play Backsound</i> 11. Tombol <i>Pause Backsound</i> 12. Tombol Pengatur Tombol <i>Backsound</i> 13. Tombol <i>Back</i> 14. Tombol <i>Next</i> 15. Sub Judul 16. Isi <p>Audio : Instrumen <i>backsound</i></p>
4.	<p>Materi</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>EXIT</i> 2. Judul Media Pembelajaran Interaktif 3. Logo UNY 4. Tombol Petunjuk Penggunaan 5. Tombol Standar Kompetensi 6. Tombol Materi 7. Tombol Latihan Soal 8. Tombol Profil Pengembang 9. Tombol Daftar Pustaka 10. Tombol <i>Play Backsound</i> 11. Tombol <i>Pause Backsound</i> 12. Tombol Pengatur Tombol <i>Backsound</i> 13. Sub Judul 14. Tombol Pengertian Batik

5.	<p>Isi Materi</p> 	<p>Jumputan</p> <p>15. Tombol Alat dan Bahan</p> <p>16. Tombol Motif pada Batik Jumputan</p> <p>17. Motif Teknik Pembuatan Batik Jumputan</p> <p>18. Tombol langkah Pembuatan Batik Jumputan</p> <p>19. Isi Materi</p> <p>20. Tombol <i>Back</i></p> <p>21. Tombol <i>Next</i></p> <p>22. Tampilan Video</p> <p>Audio : Instrumen <i>background</i></p>
6.	<p>Tampilan Video Langkah Pembuatan</p> 	

7.	<p>Latihan Soal</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>EXIT</i> 2. Judul Media Pembelajaran Interaktif 3. Logo UNY 4. Tombol Petunjuk Penggunaan 5. Tombol SK/KD 6. Tombol Materi 7. Tombol Latihan Soal 8. Tombol Profil Pengembang 9. Tombol Daftar Pustaka 10. Tombol <i>Play Backsound</i> 11. Tombol <i>Pause Backsound</i> 12. Tombol Pengatur Tombol <i>Backsound</i> 13. Sub Judul 14. Petunjuk Mengerjakan Soal 15. Tombol pilihan Ya 16. Tombol pilihan TIDAK 17. Soal 18. Tombol menuju soal selanjutnya 19. Tombol kembali ke materi 20. Tulisan “Nilai Anda” 21. Nilai 22. Komentar hasil test
8.	<p>Soal</p> 	
9.	<p>Hasil Test</p> 	<p>Audio : Instrumen <i>backsound</i></p>

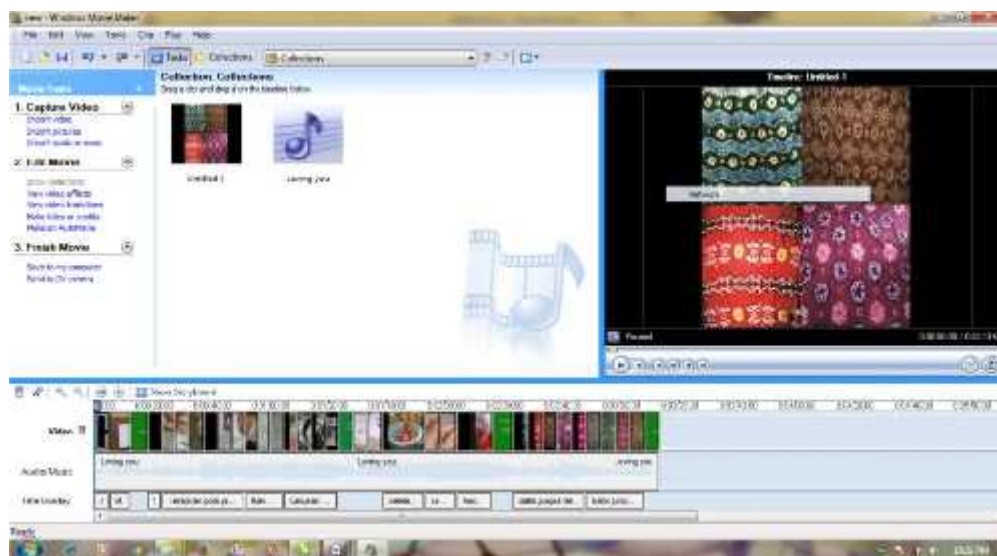
Setelah *flow chart* dan *story board* dibuat, maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti gambar, foto, *sound*, video. Pengumpulan bahan-bahan produksi tersebut bersumber dari produksi sendiri yang didukung dari internet dan buku yang menyangkut dengan materi kerajinan ikat celup. *Software* utama yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup kali ini adalah *Adobe Flash CS3*, sedangkan *software* pendukungnya yaitu *Windows Movie Maker 2*, *Format Factory* dan *CorelDraw X4*.

Windows Movie Maker 2.6 digunakan untuk membuat video langkah pembuatan kerajinan ikat celup dengan cara menyusun foto-foto proses pembuatan kerajinan ikat celup yang bersumber dari dokumen peneliti menjadi sebuah video. Sebelum foto disusun terlebih dahulu foto-foto tersebut diedit menggunakan *CorelDraw X4*. Berikut tampilan dari pengeditan foto tersebut:



Gambar III: Pengeditan Foto Menggunakan CorelDraw X4
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, April 2015)

Setelah foto selesai diedit, tahap selanjutnya yaitu membuat video langkah pembuatan kerajinan ikat celup dengan menggunakan *Software Windows Movie Maker 2.6*. Video langkah pembuatan kerajinan ikat celup tersebut dibuat menggunakan foto-foto proses pembuatan ikat celup hasil dokumentasi peneliti. Video tersebut dibuat dengan cara menyusun foto sesuai dengan langkah pembuatan kerajinan ikat celup dengan menambahkan beberapa deskripsi serta keterangan di setiap foto guna memudahkan peserta didik memahami video tersebut. Berikut tampilan dari proses pembuatan video langkah pembuatan kerajinan ikat celup tersebut.

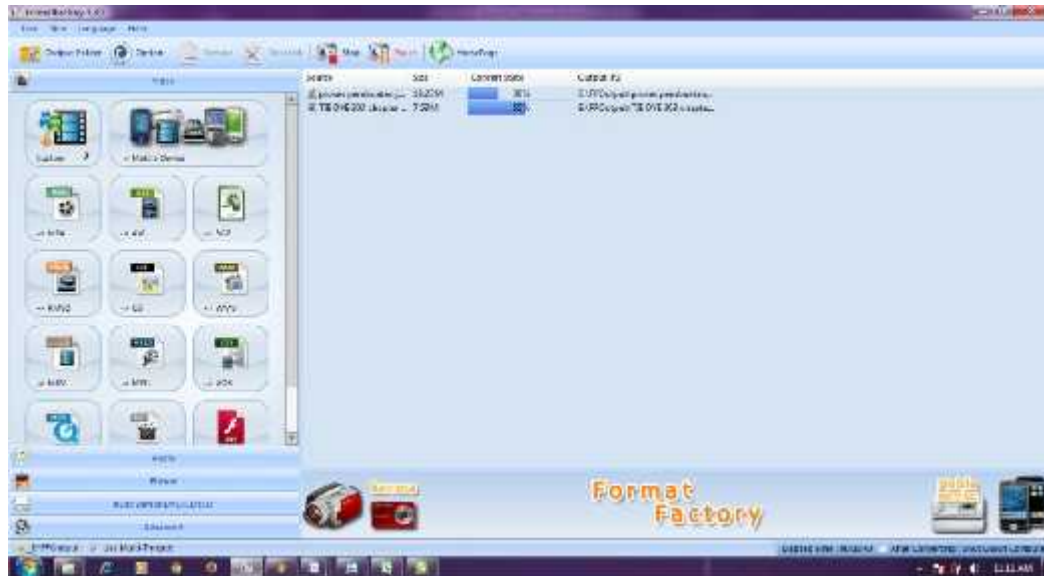


Gambar IV: Proses Pembuatan Video Menggunakan *Windows Movie Maker 2.6*

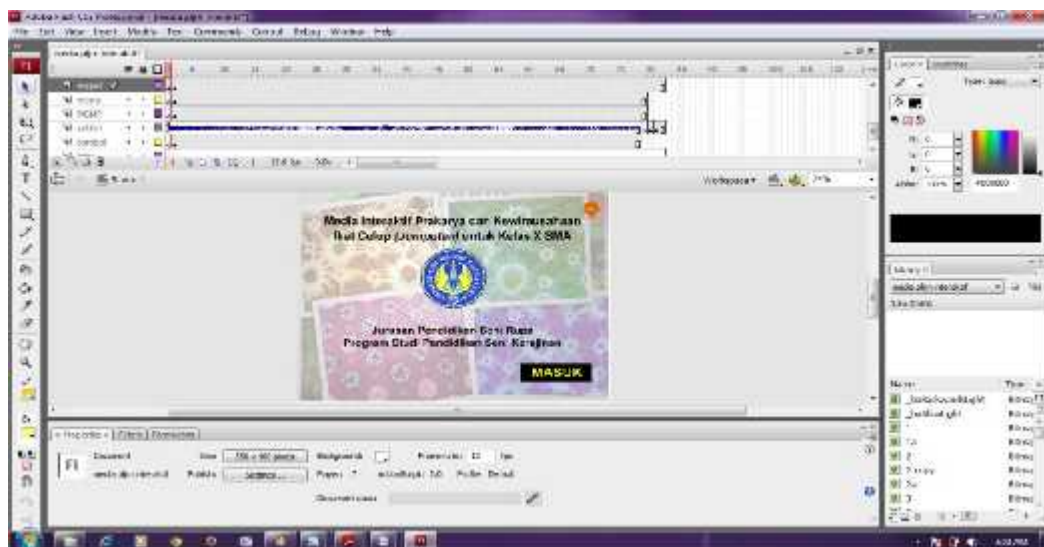
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, April 2015)

Proses selanjutnya yaitu mengubah format video menggunakan *software Format Factory* agar dapat dimasukkan dan dapat di putar dalam *software Adobe Flash CS3*. Kemudian proses selanjutnya mendesain frame sesuai dengan *flow chart* dan *story board* yang kemudian dilanjutkan dengan mengaplikasikannya ke

dalam *software Adobe Flash CS3* untuk diproses menjadi produk media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup untuk kelas X di SMA N 3 Purworejo. Berikut tampilan proses pembuatan media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup tersebut:



Gambar V: **Proses Mengubah Format Video Menggunakan *Format Factory***
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, April 2015)



Gambar VI: **Proses Pembuatan Media Menggunakan *Adobe Flash CS3***
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, April 2015)

Proses selanjutnya setelah media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup ini jadi adalah melakukan pengemasan pada produk. Produk media pembelajaran interaktif tersebut dikemas dalam bentuk *compact disk*/CD agar lebih menarik, mudah disimpan dan mudah digunakan. Berikut tampilan stiker dan sampul CD:



Gambar VII: Stiker dan Sampul CD Media Pembelajaran Interaktif Kerajinan Ikat Celup
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, Mei 2015)

4. Validasi Produk

Pada tahap validasi produk melibatkan peran ahli materi dan ahli media yang berkompeten di bidangnya sebagai validator. Ahli materi pada kesempatan ini yaitu Suryawati Ristiani, S. Pd yang merupakan salah satu ahli kerajinan ikat celup di Balai Besar Kerajinan dan Batik Yogyakarta, dan Prof. Herman Dwi Surjono, M. Sc., M. T., Ph. D sebagai ahli media yang merupakan Kaprodi sekaligus dosen pengajar di Prodi Teknologi Pembelajaran Pascasarjan Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil validasi produk pada penelitian pengembangan ini dihimpun melalui angket penilaian yang diperoleh dari kedua ahli media tersebut yang

kemudian diklasifikasikan menjadi berbagai aspek, serta dipusatkan pada kekurangan yang terdapat dalam komponen media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup kelas X ini. Hal itulah yang perlu direvisi sehingga produk diharapkan menjadi semakin lebih baik dan layak untuk digunakan. Berikut data yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan ahli materi dan ahli media:

a. Ahli Materi

Validasi produk oleh ahli materi yaitu Suryawati Ristiani, S. Pd. dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal 11 Mei 2015 di Balai Besar Kerajinan dan Batik Yogyakarta. Uji validasi ahli materi ini terdiri dari 2 aspek yaitu: aspek pembelajaran dan aspek materi/isi. Sedangkan penilaian dilakukan dengan mengisi angket dengan skala interval 1-5 dan memberikan saran perbaikan. Berikut hasil data kedua aspek tersebut:

1) Aspek Pembelajaran

Validasi pada aspek pembelajaran dimaksud untuk mengetahui kualitas media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup kelas X dari aspek pembelajaran. Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 11 butir indikator. Berdasarkan 11 indikator tersebut dapat dideskripsikan: 63.63% dikategorikan sangat baik, 27.27% dikategorikan baik, 9.09% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang dan 0% dikategorikan sangat kurang. Skor rata-rata pada aspek pembelajaran adalah 4.54. dan dikategorikan baik. Indikator yang mendapatkan skor sangat baik yaitu: kejelasan rumusan dengan standar kompetensi, kemudahan memahami materi, keruntutan penyajian materi,

kejelasan petunjuk penggunaan, kejelasan petunjuk mengerjakan latihan soal, kesesuaian soal dengan materi, kualitas latihan soal dengan materi, kualitas latihan soal dan penilaiannya. Indikator yang mendapat kategori baik yaitu: pemberian motivasi belajar, pemberian contoh, kejelasan petunjuk mengerjakan latihan soal. Indikator yang mendapat kategori cukup yaitu: pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih sendiri. Hasil validasi selengkapny pada aspek pembelajaran oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel VIII: Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan rumusan standar kompetensi	5	Sangat baik
2.	Kemudahan memahami materi	5	Sangat baik
3.	Keruntutan penyajian materi	5	Sangat baik
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	Sangat baik
5.	Pemberian motivasi belajar	4	Baik
6.	Pemberian contoh	4	Baik
7.	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri	3	Cukup
8.	Urutan pemilihan materi	4	Baik
9.	Kejelasan petunjuk mengerjakan latihan soal	5	Sangat baik
10.	Kesesuaian soal dengan materi	5	Sangat baik
11.	Kualitas latihan soal dan penilaiannya	5	Sangat baik
Jumlah		50	
Rata-rata		4.54	Baik

2) Aspek Materi/Isi

Validasi pada aspek materi dimaksud untuk mengetahui kualitas media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup kelas X dari aspek isi materi. Butir-butir penilaian terdiri dari 10 butir indikator. Berdasarkan 10 indikator tersebut dapat dideskripsikan: 40% dikategorikan sangat baik, 50% dikategorikan baik,

10% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang, 0% dikategorikan sangat kurang. Skor rata-rata pada aspek materi adalah 4.3 dan dikategorikan baik. Indikator yang mendapat skor sangat baik yaitu: aktualisasi isi materi, ketepatan contoh untuk memperjelas materi, kejelasan gambar yang disajikan, kejelasan bahasa yang digunakan. Indikator yang dikategorikan baik yaitu: kejelasan materi, kesesuaian materi dengan situasi peserta didik, kebersamaan materi dalam kehidupan, kesesuaian materi dengan kompetensi, kejelasan contoh yang disajikan. Indikator yang dikategorikan cukup yaitu keluasaan dan kedalaman materi. Hasil validasi selengkapnya pada aspek materi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IX: Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Aspek Materi/isi

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan uraian materi	4	Baik
2.	Kesesuaian materi dengan situasi siswa	4	Baik
3.	Kebersamaan materi dalam kehidupan	4	Baik
4.	Aktualilisasi isi materi	5	Sangat baik
5.	Kesesuaian materi dengan kompetensi	4	Baik
6.	Keluasaan dan kedalaman materi	3	Cukup
7.	Ketepatan contoh untuk memperjelas materi	5	Sangat baik
8.	Kejelasan contoh yang disajikan	4	Baik
9.	Kejelasan gambar yang disajikan	5	Sangat baik
10.	Kejelasan bahasa yang digunakan	5	Sangat baik
Jumlah		43	
Rata-rata		4.3	Baik

Berdasarkan hasil perhitungan presentase jumlah keseluruhan, aspek pembelajaran memperoleh 90.9% masuk dalam kategori sangat baik dan aspek materi/Isi memperoleh 86% masuk dalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan menurut ahli materi, media pembelajaran interaktif kerajinan ikat

celup ini termasuk sangat baik, tetapi perlu sedikit perbaikan pada penggunaan istilah ‘batik ikat celup’ dan penambahan resep pewarnaan sederhana pada materi guna memperoleh media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup kelas X yang lebih baik lagi.

Menurut ahli materi istilah ‘batik ikat celup’ perlu diperbaiki karena ikat celup bukan termasuk batik, sebab ikat celup tidak melalui proses penutupan menggunakan lilin malam sehingga disebut kerajinan ikat celup. Selain penggantian istilah tersebut ahli materi juga menyarankan untuk menambahkan contoh resep-resep pewarnaan sederhana pada materi dalam media interaktif kerajinan ikat celup yang sedang dikembangkan. Penambahan contoh resep dasar pewarnaan yang dimaksud ahli materi disini adalah penambahan cara penggunaan pewarna sederhana yang biasa atau sering digunakan dalam proses pewarnaan dalam kerajinan ikat celup, pewarna yang dimaksud yaitu naptol dan remasol.

b. Ahli Media

Validasi produk oleh ahli media yaitu Prof. Herman Dwi Surjono, M. Sc., M. T., Ph. D. dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal 8 Mei 2015. Uji validasi ahli media ini terdiri dari 2 aspek yaitu: aspek tampilan dan aspek pemrograman. Sedangkan penilaian dilakukan dengan mengisi angket dengan skala interval 1-5 dan memberikan saran perbaikan. Berikut hasil data kedua aspek tersebut:

1) Aspek Tampilan

Aspek tampilan meliputi 10 indikator penilaian. Hasil penilaian aspek tampilan oleh ahli media dapat dideskripsikan 100% dikategorikan baik. Rata-rata skor penilaian pada aspek ini adalah 4 dan dikategorikan baik. Indikator yang dikategorikan baik adalah: Proporsional *layout* (tata letak teks dan gambar), kesesuaian pemilihan background, kesesuaian pemilihan jenis huruf, kesesuaian pemilihan ukuran huruf, kesesuaian pemilihan musik dengan materi, kesesuaian pemilihan gambar dengan materi, kesesuaian pemilihan video dengan materi, pilihan tombol, konsistensi penempatan tombol dan konsistensi penyajian. Hasil penilaian lengkap oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel X: Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Aspek Tampilan

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Proporsional <i>layout</i> (tata letak teks dan gambar)	4	Baik
2.	Kesesuaian pemilihan background	4	Baik
3.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4	Baik
4.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4	Baik
5.	Kesesuaian pemilihan music dengan materi	4	Baik
6.	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi	4	Baik
7.	Kesesuaian pemilihan video dengan materi	4	Baik
8.	Pilihan tombol	4	Baik
9.	Konsistensi penempatan tombol	4	Baik
10.	Konsistensi penyajian	4	Baik
Jumlah		40	
Rata-rata		4	Baik

2) Aspek Pemrograman

Aspek pemrograman meliputi 11 indikator. Hasil penilaian aspek pemrograman oleh ahli media dapat dideskripsikan 100% dikategorikan baik. Rata-rata skor penilaian pada aspek ini adalah 4 dan dikategorikan baik. Indikator

yang dikategorikan baik adalah: tingkat interaktifitas dengan media, kemudahan *button*/navigasi, kemudahan memilih menu sajian, kebebasan memilih materi untuk dipelajari, kemudahan keluar dari program, kesesuaian pembabagan, kejelasan petunjuk penggunaan, efisiensi teks, efisiensi gambar, efisiensi video. Hasil penilaian lengkap tentang aspek pemrograman oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel XI: Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Tingkat interaktifitas dengan media	4	Baik
2.	Kemudahan <i>button</i> /navigasi	4	Baik
3.	Kemudahan memilih menu sajian	4	Baik
4.	Kebebasan memilih menu sajian	4	Baik
5.	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	4	Baik
6.	Kemudahan keluar dari program	4	Baik
7.	Kesesuaian pembabagan	4	Baik
8.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	Baik
9.	Efisiensi teks	4	Baik
10.	Efisiensi gambar	4	Baik
11.	Efisiensi video	4	Baik
Jumlah		44	
Rata-rata		4	Baik

Berdasarkan hasil perhitungan presentase jumlah keseluruhan, aspek tampilan memperoleh 80% masuk dalam kategori baik dan aspek pemrograman memperoleh 80% masuk dalam kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan menurut ahli media, media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup ini termasuk baik, tetapi perlu sedikit perbaikan dan penambahan pada:

- a) *Title page*,
- b) Konfirmasi tombol *exit*,
- c) Ukuran *font* pada *page menu*,
- d) Identitas nomer halaman,

e) Kunci jawaban.

Perbaikan pada *title page* menurut ahli media perlu dilakukan sebab *title page* pada desain produk awal belum memenuhi syarat media pembelajaran yang ideal karena belum mencantumkan info target pengguna dan nama pengembang media tersebut. Hal ini dilakukan agar pengguna dapat mengetahui siapa target media pembelajaran yang sedang dikembangkan dan siapa pengembang media pembelajaran tersebut hanya dengan melihat tampilan awal media pembelajaran tersebut.

Selanjutnya perbaikan dilakukan pada *syntax* tombol *exit* dan penambahan *page* konfirmasi keyakinan untuk keluar dari aplikasi media pembelajaran tersebut apabila tombol *exit* ditekan, sebab dengan *page* konfirmasi pengguna dapat diyakinkan kembali apabila akan keluar dari aplikasi media pembelajaran tersebut.

Perbaikan selanjutnya dilakukan pada *page menu* sebab ukuran *font* pada *page* ini tidak sama dan terlihat kurang rapi menurut ahli media, sehingga perlu dilakukan perbaikan dengan cara menyamakan ukuran *font* pada *page* tersebut agar terlihat lebih rapi.

Selanjutnya perbaikan dilakukan pada setiap halaman materi yang ada pada media pembelajaran tersebut untuk diberikan keterangan identitas nomer halaman agar pengguna mengetahui jumlah dan posisi halaman yang sedang mereka buka.

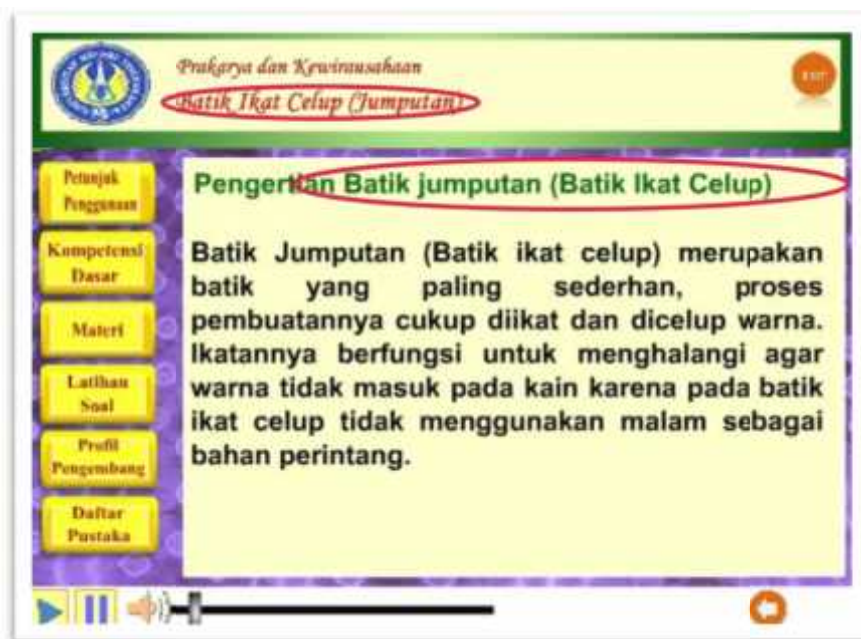
Perbaikan dan penambahan yang terakhir menurut ahli media yaitu penambahan tombol kunci jawaban pada *page* hasil nilai akhir agar pengguna

mengetahui jawaban yang benar dari soal-soal yang telah mereka kerjakan sebelumnya.

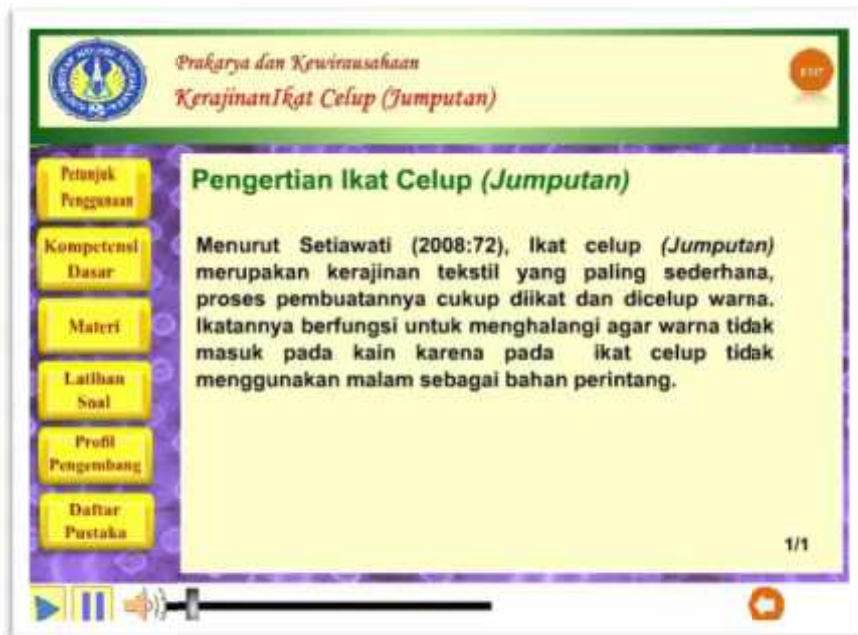
5. Revisi Tahap I

Revisi desain dilakukan untuk memperbaiki produk dengan cara mengurangi kelemahan-kelemahan produk. Kelemahan-kelemahan tersebut didapatkan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Berikut hasil perbaikan yang dilakukan sesuai dengan saran:

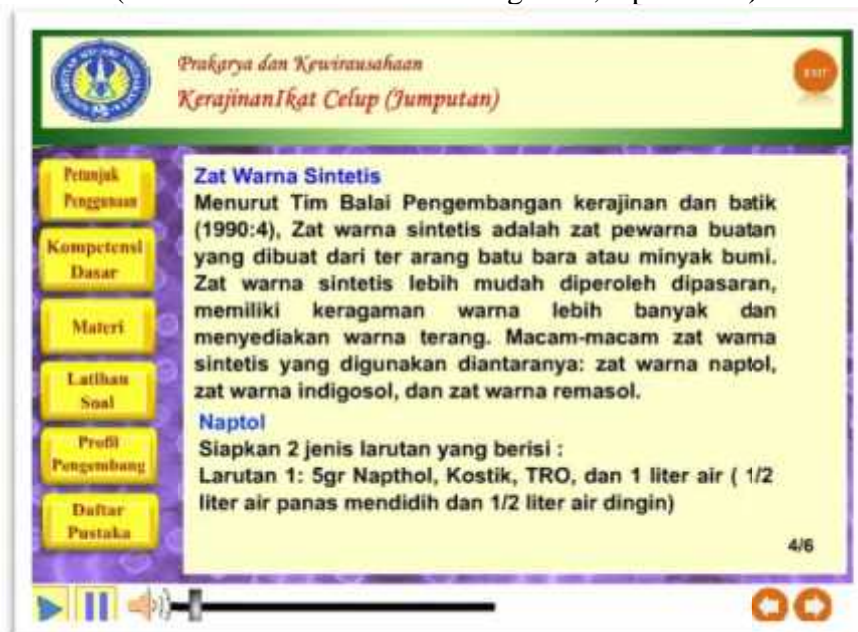
- a. Penggantian kata batik ikat celup menjadi kerajinan ikat celup, karena kerajinan ikat celup bukan termasuk batik sebab tidak melalui proses penutupan menggunakan lilin malam, dan juga materi pada media tersebut perlu dilengkapi dengan resep-resep dasar pewarnaan. Berikut revisi yang telah dilakukan:



Gambar VIII: **Penulisan Batik Jumputan Sebelum Revisi**
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, April 2015)



Gambar IX: **Penulisan Ikat Celup Setelah Revisi**
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, April 2015)



Gambar X: **Resep Pewarna yang disisipkan pada materi**
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, April 2015)

- b. *Title page* perlu ditambah info target user dan nama pengembang.

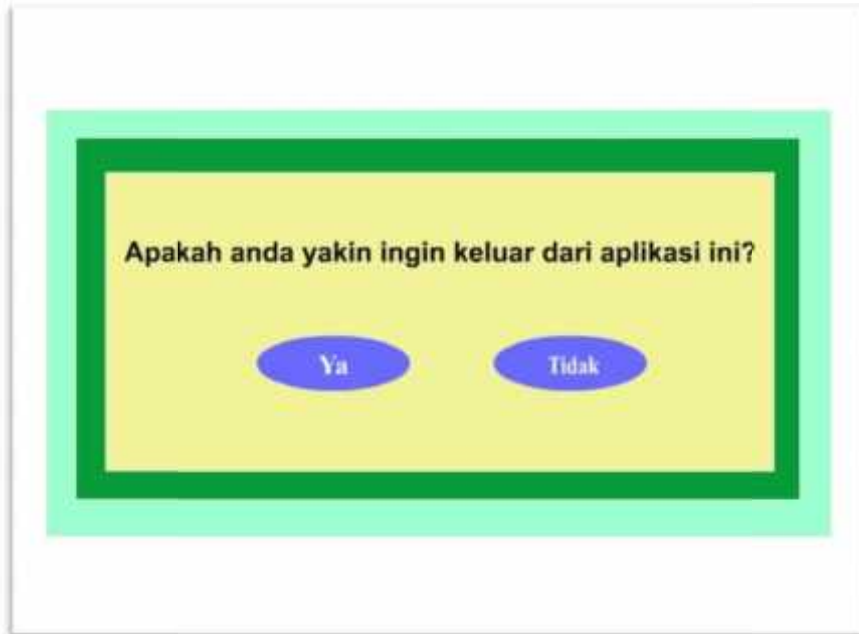


Gambar XI: *Title Page* Sebelum Revisi
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, April 2015)



Gambar XII: *Title Page* Sebelum Revisi
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, April 2015)

- c. Tombol *exit* perlu diberi konfirmasi.



Gambar XIII: **Konfirmasi Tombol *Exit* Setelah Revisi**
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, April 2015)

- d. Pada *menu* ukuran *font* harus sama.



Gambar XIV: **Tampilan Ukuran *Font* Menu Sebelum Revisi**
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, April 2015)

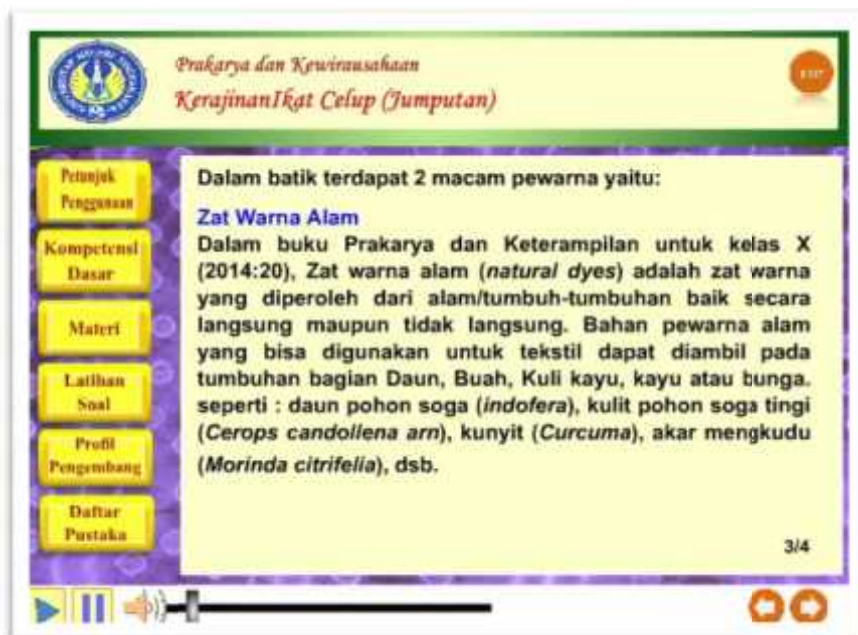


Gambar XV: **Tampilan Ukuran *Font* Menu Setelah Revisi**
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, April 2015)

- e. Pada setiap halaman materi perlu diberi identitas nomer halaman.

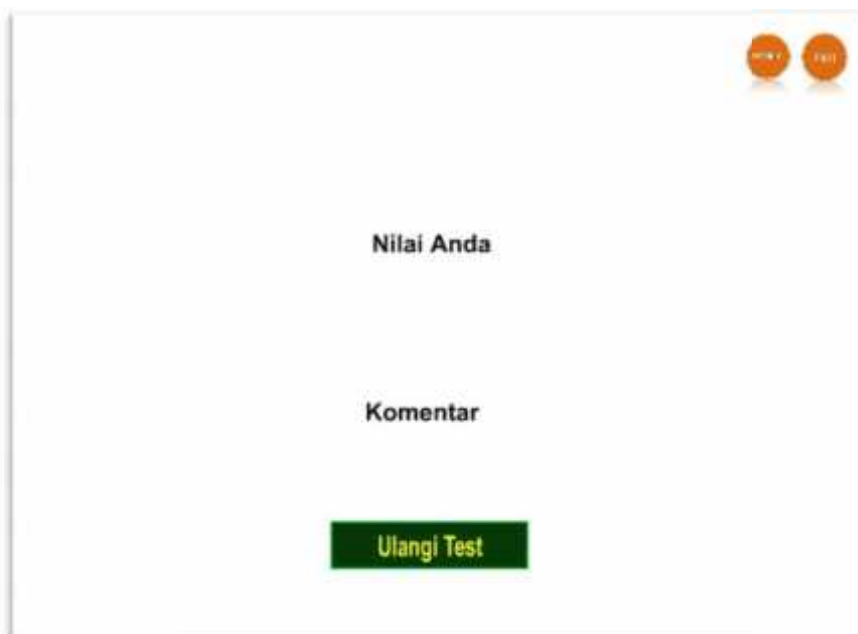


Gambar XVI: **Tampilan Media Tanpa Keterangan Halaman Sebelum Revisi**
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, April 2015)



Gambar XVII: **Tampilan Media dengan Keterangan Halaman Setelah Revisi**
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, April 2015)

- f. Pada hasil nilai akhir perlu diberi kunci jawaban.



Gambar XVIII: **Tampilan Halaman Nilai Akhir Sebelum Revisi**
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, April 2015)



Gambar XIX: **Tampilan Halaman Nilai Akhir Setelah Revisi**
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, April 2015)

6. Uji Coba Produk

a) Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan melibatkan 5 peserta didik kelas X SMA N 3 Purworejo yang diambil secara acak dari kelas yang berbeda. Pelaksanaan uji coba berdurasi 1 jam pelajaran atau 45 menit pada tanggal 18 Mei 2015. Tujuan uji coba ini adalah untuk mendapatkan masukan guna perbaikan produk. Lokasi uji coba dilaksanakan di salah satu ruang kelas di SMA N 3 Purworejo. Uji coba dilakukan di ruang kelas dikarenakan ruang komputer sedang tahap renovasi dan tidak dapat digunakan sebagaimana mestinya. Adapun hasil uji coba perorangan media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup kelas X ini dilakukan dengan menggunakan laptop milik peserta didik, karena disekolah tersebut sebagian besar siswa membawa laptop guna menunjang proses pembelajaran. Berikut alur pelaksanaan uji coba perorangan:

- 1) Penjelasan maksud dan tujuan penelitian kepada peserta didik bersamaan dengan *mencopy* media pada setiap laptop peserta didik. Selanjutnya peneliti memperkenalkan sekaligus memberikan penjelasan singkat tentang media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup kelas X dan angket yang harus diisi oleh peserta didik. Kemudian diikuti dengan pembagian angket pada peserta didik.



Gambar XX: **Memperkenalkan Media Pembelajaran Interaktif Kerajinan Ikat Celup pada Peserta Didik**
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, Mei 2015)

- 2) Setelah semua siap, peserta didik memulai mencoba media pembelajaran interaktif tersebut.



Gambar XXI: **Peserta Didik Mencoba Media Pembelajaran Interaktif**
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, Mei 2015)

- 3) Kemudian mengisi angket yang telah dibagi sebelumnya untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup kelas X sesuai dengan respon peserta didik masing-masing.



Gambar XXII: **Peserta Didik Memberikan Penilaian pada Angket**
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, Mei 2015)

Angket yang dibagikan pada peserta didik tersebut terbagi menjadi 4 aspek yaitu: aspek pembelajaran, aspek materi/isi, aspek tampilan, dan aspek pemrograman. Adapun hasil rata-rata uji coba perorangan media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup kelas X ini pada aspek tampilan termasuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase 81%, aspek pemrograman termasuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase 81.4%, aspek pembelajaran termasuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata 81.08%, dan aspek materi/isi termasuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase 84%.

Media Pembelajaran Interaktif Kerajinan Ikat Celup ini setelah dilakukan uji coba perorangan ternyata masih perlu sedikit perbaikan lagi pada pemrograman bagian latihan soal dan beberapa bagian tombol yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya. Berdasarkan hasil uji coba perorangan tersebut dapat disimpulkan bahwa media ini layak dilakukan uji coba berikutnya dengan perbaikan pada pemrograman latihan soal dan beberapa tombol pada media tersebut yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya.

b) Revisi Tahap II

Revisi produk pada tahap ini dilakukan sesuai dengan hasil uji coba perorangan yang telah dilakukan sebelumnya. Perbaikan dilakukan pada pemrograman latihan soal dan beberapa tombol pada media tersebut yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya.

Pemrograman pada latihan soal direvisi karena nilai hasil pengerjaan soal terus bertambah meskipun soal yang dikerjakan salah ataupun benar. Oleh karena itu perlu perbaikan ulang *syntax* pemrograman. Sedangankan tombol yang tak berfungsi sebagaimana mestinya terdapat pada tombol *exit* pada tampilan profil pengembang, daftar pustaka dan pada tampilan video langkah pembuatan kerajinan ikat celup. Tombol-tombol tersebut tidak berfungsi dikarenakan kesalahan pemrograman pada *syntax* tombol.

Revisi telah dilakukan pada media tersebut dan kesalahan terletak pada *syntax* pemrograman pada latihan soal dan pada *syntax* tombol. Tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil.

c) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2015 dengan melibatkan 15 peserta didik SMA N 3 Purworejo yang dipilih secara acak. Alur pelaksanaan uji coba kelompok kecil sama dengan alur uji coba sebelumnya yang intinya terbagi kedalam 3 tahap yaitu: pengenalan produk, uji coba produk dan pengisian angket. Hasil uji coba kelompok kecil ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup yang sedang dikembangkan masuk kedalam kategori sangat baik dengan rincian: aspek tampilan termasuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase 82%, aspek pemrograman termasuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase 83.32%, aspek pembelajaran termasuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata 84.17%,

dan aspek materi/isi termasuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase 84%



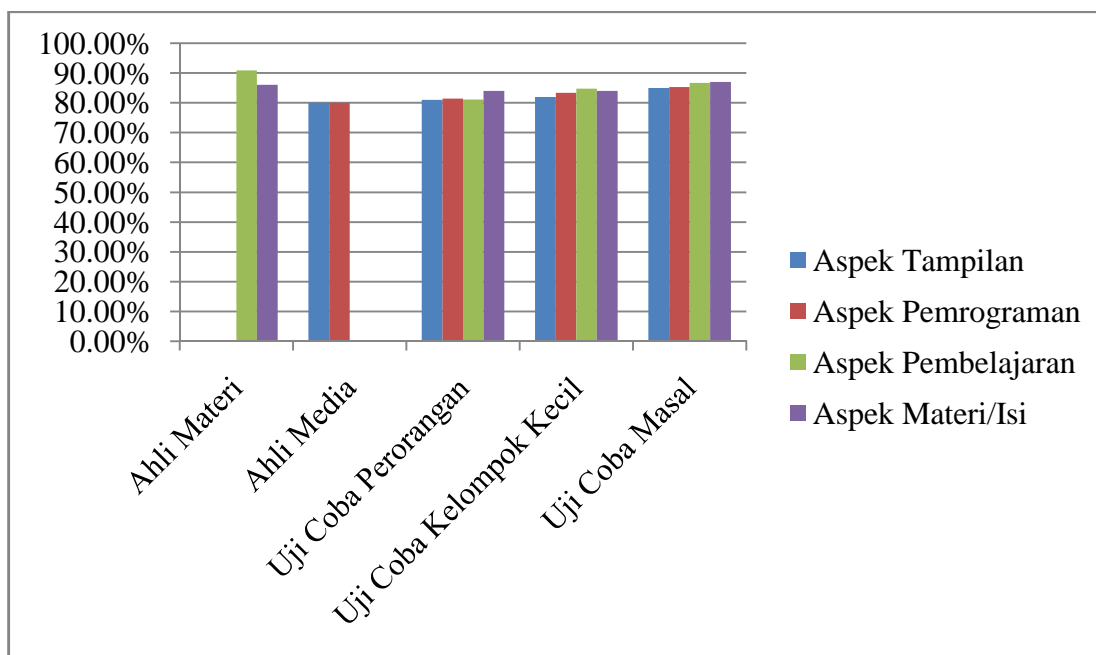
Gambar XXIII: **Suasana Kelas pada saat Uji Coba**
(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, Mei 2015)

7. Revisi Tahap III

Berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok kecil dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup yang dikembangkan ini termasuk dalam kategori sangat baik dengan presentase rata-rata keempat aspek tersebut 83.37%. Dengan demikian, tidak perlu dilakukan revisi produk akhir. Berdasarkan hal tersebut pula, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup ini telah layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam pembelajaran keterampilan kerajinan ikat celup bagi peserta didik kelas X.

8. Uji Coba Masal

Uji coba masal dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2015 dengan melibatkan 34 peserta didik yang dipilih secara acak dari kelas yang berbeda. Alur pelaksanaan pada uji coba masal ini sama dengan uji coba sebelum-sebelumnya yang intinya terdiri dari 3 tahapan yaitu: tahap pengenalan produk, uji coba produk, dan terakhir penilaian produk menggunakan angket. Berdasarkan hasil penilaian menggunakan angket melalui uji coba masal ini memperlihatkan bahwa media ini layak untuk digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi dalam pembelajaran kerajinan ikat celup untuk peserta didik kelas X SMA, dengan rincian: aspek tampilan termasuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase 85%, aspek pemrograman termasuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase 85.27%, aspek pembelajaran termasuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata 86.64%, dan aspek materi/isi termasuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase 87%. Berikut dapat dilihat grafik rekapitulasi hasil ahli materi, ahli media dan peserta didik:



Gambar XXIV: **Grafik Rekapan Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media dan Uji Coba**

(Sumber: Dokumentasi Nia Legawati, Mei 2015)

B. Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Interaktif Kerajinan Ikat Celup

Seperti yang telah dijelaskan pada BAB III, teknik pengumpulan data untuk respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup ini menggunakan teknik pengamatan atau observasi secara langsung dan menghasilkan data kualitatif tentang respon peserta didik tersebut.

Sejatinya, respon merupakan sebuah pendapat seseorang berupa kesan-kasan yang dialaminya terhadap suatu stimulus tertentu. Sehingga respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup dapat diartikan sebagai pendapat peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup tersebut. Dalam hal ini untuk mengetahui respon

peserta didik dapat dilihat melalui persepsi, sikap dan partisipasinya terhadap media pembelajaran tersebut.

Respon pada prosesnya didahului oleh sikap seseorang untuk bertindak laku apabila ia mendapatkan suatu stimulus atau rangsangan tertentu dan individu yang berperan sebagai pengendali antara stimulus dan respon sehingga yang menentukan bentuk respon individu terhadap stimulus adalah faktor individu itu sendiri dan faktor dari luar. Faktor dari luar yang dapat berpengaruh yaitu dapat berupa kebudayaan, lingkungan, kelompok dan sebagainya yang akhirnya dapat menentukan bentuk respon yang ditampilkan seseorang. Respon seseorang dapat dalam bentuk positif maupun negatif, apabila respon positif maka orang yang bersangkutan akan cenderung menyukai atau mendekati objek, sedangkan respon negatif cenderung menjauhi objek tersebut. Objek yang dijadikan sebagai stimulus pada kesempatan ini adalah multimedia pembelajaran kerajinan ikat celup.

Multimedia pembelajaran merupakan media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung. Materi dalam multimedia kerajinan ikat celup ini disampaikan secara *visual* dan *verbal* untuk mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik sehingga memudahkan pemahaman terhadap materi. Unsur *audio* ditunjukkan dengan pemberian *background*. Bagi peserta didik dengan gaya belajar *visual*, yaitu yang lebih mudah memahami materi dengan membaca isi materi disediakan pula pengaturan *volume* suara sehingga peserta didik dapat mengecilkan atau mematikan suara *background* jika merasa terganggu konsentrasinya. Begitu juga dengan peserta didik dengan gaya belajar audio-visual, multimedia ini secara

otomatis disajikan dengan visual dan audio sekaligus, yaitu terdapat teks materi dan *background*.

Pada pelaksanaan uji coba ditemukan bahwa penggunaan gambar, teks, *audio* dan video dalam multimedia interaktif kerajinan ikat celup lebih meningkatkan perhatian peserta didik. Melalui multimedia pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup ini ternyata peserta didik dapat lebih mudah memahami isi materi. Hal ini dapat dilihat dari tanggapan Suci salah satu peserta didik pada saat uji coba massal yang mengutarakan bahwa menurut peserta didik media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup ini sangat menarik dan lebih memotivasi mereka untuk belajar, dengan media pembelajaran interaktif tersebut peserta didik lebih memahami materi kerajinan ikat celup dengan lebih mudah, media pembelajaran interaktif ini mudah digunakan karena media pembelajaran ini dapat dioperasikan sesuai keinginan penggunanya dengan adanya tombol-tombol navigasi. Media ini juga memberikan banyak ilmu tentang kerajinan ikat celup melalui contoh yang diberikan pada media pembelajaran kerajinan ikat celup ini yang dapat memotivasi peserta didik untuk berkarya lebih kreatif lagi.

Multimedia interaktif kerajinan ikat celup yang dikembangkan ini dibuat agar dapat memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Media ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja peserta didik ingin belajar, misalnya dengan menggunakan komputer di sekolah maupun komputer atau *laptop* di rumah. Pada umumnya peserta didik sekarang ini juga telah mampu mengoperasikan komputer ataupun *laptop* dengan baik sehingga pembelajaran menggunakan multimedia seperti ini dapat dilakukan peserta didik secara sendiri

tanpa bimbingan orang lain. Ditambah lagi dengan adanya petunjuk penggunaan serta perintah yang memudahkan peserta didik mengoperasikan sendiri multimedia ini.

Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik terlihat sangat antusias saat melakukan pembelajaran menggunakan multimedia ini. Peserta didik sangat tertarik dan termotivasi karena multimedia ini merupakan hal baru bagi mereka. Peserta didik juga mengerjakan latihan soal pada media ini dengan penuh semangat. Ketika hasil penilaian belum memuaskan, peserta didik mengulangnya kembali dengan melihat materi terlebih dahulu kemudian mengerjakan soal latihan lagi dengan harapan dapat membenarkan jawaban yang semula salah. Hal tersebut menunjukkan bahwa multimedia ini dapat membangun kemandirian peserta didik dalam belajar yang terlihat dalam usaha peserta didik untuk mencari tahu jawaban yang belum benar dengan membaca isi materi lagi dengan kemampuan mereka sendiri.

Menurut Bias salah satu peserta didik yang menyampaikan pendapatnya secara langsung pada peneliti, media pembelajaran kerajinan ikat celup yang sedang dikembangkan ini secara tidak langsung memberikan banyak pengalaman dan referensi mengenai kerajinan ikat celup pada peserta didik, dengan materi-materi pada media pembelajaran tersebut membuat peserta didik tergugah daya kreativitasnya untuk mencoba berkarya lebih dari contoh yang diberikan pada media pembelajaran tersebut. Tidak hanya itu saja, peserta didik bahkan memberikan masukan pada peneliti untuk membuat media pembelajaran serupa

tetapi dengan materi pembelajaran yang lain agar pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup untuk kelas X di SMAN 3 Purworejo ditinjau dari proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup untuk kelas X dan respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup untuk kelas X, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kerajinan Ikat Celup untuk Kelas X

Pengembangan multimedia interaktif kerajinan ikat celup ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall dengan langkah berikut:

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi yang berupa kegiatan observasi dan pengamatan terhadap proses pembelajaran dan hasil karya kerajinan ikat celup kelas X di SMA N 3 Purworejo yang menghasilkan kesimpulan bahwa perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup berbasis multimedia dikelas X SMA yang dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran.
- 2) Pengumpulan data, kegiatan yang dilakukan dalam pengumpulan data antara lain merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, menentukan *software* yang mendukung pengembangan multimedia, serta menyiapkan

materi, mengumpulkan foto, gambar, audio dan menyiapkan video. Pada pengembangan media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup ini menggunakan *software Adobe Flash CS3*.

- 3) Mengembangkan produk awal, tahap yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran kerajinan ikat celup yaitu dengan menentukan format skrip, membuat diagram alur (*flow chart*), membuat papan susun gambar (*story board*), mengumpulkan bahan pendukung pembuatan media, proses pembuatan media, kemudian melakukan pengemasan pada produk.
- 4) Validasi Produk, tahap validasi produk melibatkan peran ahli materi oleh Suryawati Ristiani, S. Pd dengan rerata skor semua aspek 88.45% masuk kategori sangat layak. Sedangkan validasi menurut ahli media oleh Prof. Herman Dwi Surjono, M. Sc., M. T., Ph. D dengan rerata skor semua aspek 80% masuk kategori layak.
- 5) Revisi Tahap I, Meskipun sudah dikatakan layak untuk digunakan tetapi media interaktif ini masih perlu sedikit perbaikan sesuai saran yang diberikan ahli materi dan ahli media. Saran-saran tersebut antara lain: Penggantian kata batik ikat celup menjadi kerajinan ikat celup, karena kerajinan ikat celup menurut ahli materi bukan termasuk batik sebab tidak melalui proses penutupan menggunakan lilin malam, dan juga materi pada media tersebut perlu dilengkapi dengan resep-resep dasar pewarnaan; *Title page* perlu ditambah info target user dan nama pengembang; tombol *exit* perlu diberi konfirmasi; pada *menu* ukuran *font* harus sama; pada setiap halaman materi

perlu diberi identitas nomer halaman; pada hasil nilai akhir perlu diberi kunci jawaban.

- 6) Uji coba perorangan dilakukan di SMA N 3 Purworejo dengan melibatkan 5 peserta didik kelas X sebagai subjek uji coba. Berdasarkan hasil uji coba tersebut media interaktif ini termasuk dalam kategori sangat layak dengan rerata skor semua aspek 81.87%. Namun media interaktif ini masih perlu sedikit perbaikan lagi pada pemrograman pada latihan soal dan beberapa bagian tombol yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya.
- 7) Melakukan revisi berdasarkan hasil penilaian uji coba perorangan. Revisi terletak pada bagian *syntax coding* pemrograman pada latihan soal dan pada *syntax* tombol.
- 8) Uji coba kelompok kecil dilakukan di SMA N 3 Purworejo dengan melibatkan 15 peserta didik kelas X sebagai subjek uji coba. Berdasarkan hasil penilaian uji coba ini dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup yang dikembangkan ini termasuk dalam kategori sangat baik dengan presentase rata-rata keempat aspek tersebut 83.37% tanpa revisi produk.
- 9) Melakukan revisi berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok kecil. Berdasarkan uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup ini telah layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam pembelajaran keterampilan kerajinan ikat celup bagi peserta didik kelas X tanpa revisi.

10) Uji coba massal dilakukan di SMA N 3 Purworejo dengan melibatkan 34 peserta didik kelas X sebagai subjek uji coba. Berdasarkan hasil penilaian uji coba ini dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup yang dikembangkan ini termasuk dalam kategori sangat baik dengan presentase rata-rata keempat aspek tersebut 85.97%.

Secara keseluruhan uji coba media pembelajaran kerajinan ikat celup ini masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dengan hasil rerata keseluruhan skor total 85.42%. Dengan demikian, pengembangan media yang dilakukan peneliti layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran kerajinan ikat celup kelas X di SMA N 3 Purworejo.

2. Respon Peserta Didik terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif Kerajinan Ikat Celup untuk Kelas X

Respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif kerajinan ikat celup untuk kelas X ini baik, terlihat dari reaksi peserta didik yang sangat antusias saat menggunakan media tersebut, menurut mereka dengan media pembelajaran interaktif tersebut peserta didik lebih memahami materi kerajinan ikat celup, media pembelajaran interaktif tersebut mudah digunakan dan memberikan banyak ilmu tentang kerajinan ikat celup, contoh yang diberikan pada media pembelajaran kerajinan ikat celup tersebut dapat memotivasi siswa untuk berkarya lebih kreatif lagi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh, maka saran yang diberikan adalah:

- 1) Bagi SMAN 3 Purworejo, agar memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif ini sebagai alternatif suplemen dalam proses pembelajaran dan menambah lagi koleksi produk-produk multimedia lainnya.
- 2) Bagi peserta didik, agar lebih aktif mengakses dan memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif yang sudah diberikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Anurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Darmawan, Deni. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Indriana, Dina. 2011. *Mengenal Ragam Gaya Pembelajaran Efektif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyantiningsih, Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mulyasa, E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, S. Arif dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Depok: Raja Grafindo Persada.

- Sanaky, Hajar AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kalikaba Dipantara.
- Sarwono, Sarlito W. 2012. *Pengantar Psikologi Umum*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, Hari. 2004. *Kamus Bahasa Indonesia*. Surabaya: Karya Gemilang Utama.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Walgito, Bimo. 2005. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

LAMPIRAN I

SILABUS

RPP

SILABUS MATA PELAJARAN PRAKARYA (KERAJINAN)

Satuan Pendidikan : SMA/SMK

Kelas : X Kerajinan

Kompetensi Inti (KI) :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menghayati keberhasilan dan	Keterangan: Nilai-nilai spiritual dan sosial merupakan proses pembelajaran nilai secara tidak langsung (indirect values teaching). Dalam arti bahwa keterkaitan KI-1 dan KI-2 hanya akan terjadi dalam proses				

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
kegagalan wirausahawan dan keberagaman produk kerajinan di wilayah setempat dan lainnya sebagai anugerah Tuhan	pembelajaran KI-3 dan KI-4				
2.1 Menunjukkan motivasi internal dan peduli lingkungan dalam menggali informasi tentang					

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>keberagamaan produk kerajinan dan kewirausahaan di wilayah setempat dan lainnya.</p> <p>2.2 Menghayatip erilaku jujur, percaya diri, dan mandiri dalam memperkenalkan karya kerajinan di wilayah setempat dan lainnya dan menerapkan wirausaha.</p>					

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.3 Menghayati sikap bekerjasama, gotong royong, bertoleransi, disiplin, bertanggung jawab, kreatif, dan inovatif dalam memahami kewirausahaan dan membuat karya kerajinan di wilayah setempat dan lainnya dengan					

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
memperhatikan estetika produk akhir untuk membangun semangat usaha.					
3.1 Mengidentifikasi desain produk dan pengemasan karya kerajinan tekstil berdasarkan konsep berkarya dengan pendekatan budaya	Produk kerajinan tekstil dan pengemasannya, meliputi : 1. Pengertian desain produk dalam kerajinan tekstil dengan berbagai teknik konstruksi (jahit, jahit aplikasi, , makrame, tenun, tapestry, dll) 2. Aneka karya kerajinan tekstil 3. Fungsi karya kerajinan tekstil	Mengamati: • Melakukan pengamatan dengan cara membaca dan menyimak dari kajian literatur/media tentang pengetahuan kerajinan tekstil, jenis bahan dasar, alat, teknik,	Penilaian Tugas Kelompok/Diskusi, tentang: 1. Aneka jenis bahan tekstil yang dapat digunakan sebagai karya kerajinan tekstil 2. Pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses yang digunakan pada	4 jam pelajaran	Contoh karya kerajinan tekstil dengan berbagai teknik konstruksi (jahit, jahit aplikasi, , makrame, tenun, tapestry, dll). Aneka bahan

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>setempat dan lainnya.</p> <p>4.1 Mendesain produk dan pengemasan karya kerajinan berdasarkan konsep berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya.</p>	<p>4. Unsur estetika dan ergonomis karya kerajinan tekstil</p> <p>5. Motif ragam hias pada kerajinan tekstil</p> <p>6. Teknik pembuatan benda kerajinan tekstil : jahit, jahit aplikasi, sulam, ikat celup, batik, makrame, tenun, tapestry, dll)</p> <p>7. Pengemasan karya kerajinan tekstil</p> <p>8. Desain dan pengemasan produk tekstil</p>	<p>prosedur pembuatan karya, dan penyajian/penge masan produk kerajinan tekstil agar terbangun rasa ingin tahu dan menunjukkan motivasi internal.</p> <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan diskusi tentang aneka karya yang berkaitan dengan fungsi karya, bahan dasar, alat, teknik, dan prosedur 	<p>pembuatan karya kerajinan tekstil</p> <p>3. Aspek yang dinilai:</p> <p>a. Apresiasi kemampuan mengidentifikasi jenis kerajinan tekstil di wilayah setempat dan langkah-langkah pembuatannya, menunjukkan standar produk kerajinan tekstil.</p> <p>b. Keruntutan berpikir</p>		<p>untuk kerajinan tekstil.</p> <p>Buku pelajaran, buku referensi yang relevan, majalah, koran, hasil penelitian, audio-visual, media maya (internet) dan desain produksi dan pengemasan karya kerajinan tekstil dengan pendekatan budaya</p>

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>pembuatan kerajinan tekstil agar terbangun rasa ingin tahu sehingga dapat mensyukuri anugerah Tuhan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggali informasi yang berkaitan dengan kerajinan tekstil dan usaha kerajinan tekstil yang berkembang di wilayah setempat. <p>Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kegiatan 	<p>kemampuan melaksanakan kerja berdasarkan standar kerja untuk memperoleh produk unggul</p> <p>c. Pilihan kata</p> <p>dalam mengutarakan pendapat dan kualitas gagasan yang akan diimplementasi kan dalam pembuatan desain produk dan pengemasan kerajinan</p>		setempat.

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>observasi dengan teknik wawancara tentang pengetahuan motif ragam hias daerah, bahan, alat , teknik dan prosedur pembuatan karya kerajinan tekstil serta tentang keberhasilan dan kegagalan wirausaha kerajinan tekstil yang ada di wilayah setempat agar terbangun rasa ingin tahu, bersikap santun,</p>	<p>tekstil.</p> <p>d. Penyusunan laporan hasil kerja yang sesuai dengan prinsip yang telah disepakati sebelumnya.</p> <p>e. Perilaku mempunyai sikap jujur yang ditunjukkan oleh kelugasan mengutarakan pendapat, sikap terbuka dalam menerima masukan dan koreksi</p>		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>bangga/cinta tanah air dan bersyukur sebagai warga bangsa.</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan dan membuat laporan hasil pengamatan/kajian literatur tentang pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses yang digunakan pada pembuatan karya kerajinan tekstil yang ada dilingkungan 	<p>Penilaian Pengamatan, tentang:</p> <p>1. Ketekunan menyimak masalah dari kajian literatur/media tentang: Pengetahuan, pengertian, bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan karya kerajinan tekstil yang ada di lingkungan wilayah setempat</p> <p>2. Mengevaluasi/menguji hasil karya</p>		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>wilayah setempat atau nusantara.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merekonstruksi model karya kerajinan tekstil dan mengidentifikasi bahan yang digunakannya untuk melatih rasa ingin tahu, ketelitian, dan rasa syukur terhadap anugerah kepandaian dari Tuhan yang diberikan oleh pengrajin • Melakukan eksperimen 	<p>kerajinan tekstil</p> <p>3. Aspek yang dinilai:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerincian menyusun laporan dan hasil rekonstruksi kerja kerajinan tekstil berdasarkan prinsip kerja. 2. Ketepatan pengetahuan kerja terhadap teori dan keselamatan kerja 3. Pilihan kata Mengutarakan pendapat dan kualitas 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>terhadap berbagai bahan dan teknik yang akan digunakan sebagai karya dan menampilkan semua hasil temuan dalam buku rancangan (ditempel dan diberi komentar, peserta didik, kawan, dan guru).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat rancangan gagasan dalam bentuk gambar skets/tertulis untuk kegiatan pembuatan 	<p>gagasan yang akan diimplementasikan dalam pembuatan desain produk kerajinan tekstil</p> <p>4. Keativitas bentuk laporan Kemampuan membuat bentuk laporan yang menarik</p> <p>5. Perilaku mempunyai sikap jujur yang ditunjukkan oleh kelugasan mengutarakan pendapat,</p>		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>karya kerajinan tekstil dan pengemasannya berdasarkan orisinalitas ide yang jujur, sikap percaya diri dan mandiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya kerajinan tekstil dan pengemasannya dengan cara/teknik dan prosedur yang tepat dengan menunjukkan bekerjasama, gotong royong, bertoleransi, disiplin, bertanggung 	<p>sikap terbuka dalam menerima masukan dan koreksi</p> <p>Penilaian Kinerja/ Pembuatan Karya, tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rancangan gagasan dalam bentuk gambar skets/tertulis untuk kegiatan pembuatan karya kerajinan tekstil 2. Pembuatan karya dan pengemasan karya kerajinan tekstil dengan cara/teknik dan 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>jawab, kreatif, dan inovatif serta memperhatikan kerapian dan kebersihan lingkungannya.</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan konsultasi dalam berkarya dengan guru dan sumber belajar lainnya terhadap rencana karya yang akan dibuat. • Mengevaluasi/menguji hasil pembuatan karya kerajinan 	<p>prosedur yang tepat</p> <p>3. Laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan dengan tampilan menarik terhadap karya kerajinan tekstil yang dibuatnya</p> <p>4. Aspek yang dinilai</p> <p>a. Proses</p>		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>tekstil untuk memperlihatkan kejujuran dalam berkarya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan karya dan pengemasannya dengan tampilan 	<p>pembuatan 50%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ide gagasan - Kreativitas - Kesesuaian materi, teknik dan prosedur <p>b. Produk jadinya 35%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uji karya - Kemasan - Kreativitas bentuk laporan - Presentasi <p>c. Sikap 15%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mandiri - Disiplin - Tanggung jawab 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		menarik terhadap karya kerajinan tekstil yang dibuatnya sebagai pemahaman akan pengetahuan/ konseptual dan prosedural, serta mempresentasikan di kelas.			
3.3 Memahami proses produksi kerajinan tekstil di wilayah setempat melalui	Mendesain proses produksi kerajinan tekstil meliputi : 1. Pengertian produksi dan proses produksi 2. Proses produksi dan sumber yang dibutuhkan	Mengamati: • Melakukan pengamatan dengan cara membaca dan menyimak dari kajian literatur/media	Penilaian Tugas Kelompok/Diskusi, tentang: 1. Aneka jenis sumber daya kerajinan tekstil yang dapat	4 jam pelajaran	Gambar atau film sumber daya kerajinan tekstil dan proses produksi karya

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>pengamatan dari berbagai sumber.</p> <p>4.2 Mendesain proses produksi karya kerajinan tekstil berdasarkan identifikasi kebutuhan sumber daya dan prosedur berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya.</p>	<p>dalam mendukung proses produksi kerajinan tekstil.</p> <p>3. Proses produksi pembuatan kerajinan tekstil dengan berbagai teknik pembuatan benda kerajinan tekstil : jahit, jahit aplikasi, sulam, ikat celup, batik, makrame, tenun, tapestry, dll)</p> <p>4. Langkah keselamatan kerja</p>	<p>tentang pengertian produksi dan proses produksi, pengetahuan sumber daya yang dibutuhkan dalam mendukung proses produksi pembuatan karya kerajinan tekstil agar terbangun rasa ingin tahu dan menunjukkan motivasi internal.</p> <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan diskusi tentang aneka karya 	<p>digunakan sebagai karya kerajinan tekstil</p> <p>2. Pengetahuan proses produksi kerajinan tekstil</p> <p>3. Aspek yang dinilai:</p> <p>a. Apresiasi kemampuan mengidentifikasi proses produksi kerajinan tekstil di wilayah setempat dan langkah-langkah</p>		<p>kerajinan tekstil dengan berbagai teknik berkarya.</p> <p>Aneka bahan untuk kerajinan tekstil.</p> <p>Buku pelajaran, buku referensi yang relevan, majalah, koran, hasil penelitian, audio-visual, media maya (internet) dan</p>

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>yang berkaitan dengan proses produksi pembuatan kerajinan tekstil agar terbangun rasa ingin tahu sehingga dapat mensyukuri anugerah Tuhan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggali informasi yang berkaitan dengan proses produksi kerajinan tekstil yang berkembang di wilayah setempat. <p>Mengumpulkan Data</p>	<p>pembuatannya, menunjukkan standar produk kerajinan tekstil.</p> <p>b. Keruntutan berpikir kemampuan melaksanakan kerja berdasarkan standar kerja untuk memperoleh produk unggul</p> <p>c. Pilihan kata dalam mengutarakan pendapat dan kualitas gagasan yang akan</p>		<p>proses produksi pembuatan karya kerajinan tekstil dengan pendekatan budaya setempat.</p>

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> Melakukan kegiatan observasi dengan teknik wawancara tentang pengetahuan sumber daya dan proses produksi pembuatan kerajinan tekstil yang ada di wilayah setempat agar terbangun rasa ingin tahu, bersikap santun, bangga/cinta tanah air dan bersyukur sebagai warga bangsa. 	<p>diimplementasikan dalam pembuatan desain produk dan pengemasan kerajinan tekstil.</p> <p>d. Penyusunan laporan hasil kerja yang sesuai dengan prinsip yang telah disepakati sebelumnya.</p> <p>e. Perilaku mempunyai sikap jujur yang ditunjukkan oleh kelugasan</p>		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Membuat laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan sumber daya dan proses produksi pembuatan karya dan pengemasannya dengan tampilan menarik terhadap karya kerajinan tekstil yang dibuatnya sebagai pemahaman akan	<p>mengutarakan pendapat, sikap terbuka dalam menerima masukan dan koreksi</p> <p>Penilaian Pengamatan, tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuansumber daya kerajinan tekstil dan proses produksi kerajinan tekstil yang ada di lingkungan wilayah setempat 2. Aspek yang 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>pengetahuan/konseptual dan prosedural.</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan dan membuat laporan hasil pengamatan/kajian literatur tentang pengetahuan sumber daya dan proses produksi yang digunakan pada pembuatan karya kerajinan tekstil yang ada dilingkungan wilayah setempat atau nusantara. 	<p>dinilai:</p> <ol style="list-style-type: none"> Kerincian Ketepatan pengetahuan Pilihan kata Keativitas bentuk laporan Perilaku <p>Penilaian Kinerja/ Pembuatan Karya, tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> Rancangan gagasan dalam bentuk gambar skets/tertulis untuk kegiatan pembuatan karya kerajinan tesktil 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat rancangan gagasan proses produksi berkarya dalam bentuk gambar skets/tertulis untuk kegiatan pembuatan karya kerajinan tekstil dan pengemasannya berdasarkan identifikasi kebutuhan sumber daya dan prosedur berkarya (cara/teknik) dengan pendekatan budaya setempat 	<p>2. Pembuatan karya dan pengemasan karya kerajinan tekstil dengan cara/teknik dan prosedur yang tepat</p> <p>3. Laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses</p>		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dan lainnya dengan orisinalitas ide yang jujur, sikap percaya diri dan mandiri.</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan konsultasi dalam berkarya dengan guru dan sumber belajar lainnya terhadap rencana karya yang akan dibuat. • Mempresentasikan dengan tujuan untuk mengevaluasi/menguji hasil 	<p>pembuatan dengan tampilan menarik terhadap karya kerajinan tekstil yang dibuatnya</p> <p>4. Aspek yang dinilai</p> <p>a. Proses pembuatan 50%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ide gagasan - Kreativitas - Kesesuaian materi, teknik dan prosedur <p>b. Produk jadi 35%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uji karya - Kemasan 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>rancangan gagasan proses produksi berkarya untuk kegiatan pembuatan karya kerajinan tekstil dan pengemasannya berdasarkan identifikasi kebutuhan sumber daya dan prosedur berkarya (cara/teknik) untuk memperlihatkan kejujuran dalam berkarya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kreativitas bentuk laporan - Presentasi <p>c. Sikap 15%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mandiri - Disiplin - Tanggung jawab 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.2 Mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan dalam mendukung proses produksi	Sumber daya usaha kerajinan tekstil, meliputi : 1. Pengelolaan sumber daya usaha dikenal dengan istilah 6M, yakni <i>Man</i> (manusia), <i>Money</i> (uang), <i>Material</i> (bahan), <i>Machine</i> (peralatan), <i>Method</i> (cara kerja) dan <i>Market</i> (pasar). 2. Identifikasi kebutuhan sumberdaya pada usaha kerajinan tesktil 3. Praktek pembuatan kerjainan tekstil dengan berbagai teknik menghias permukaan kain (ikat celup, batik, sulam, dll) 4. Unsur estetika dan ergonomis karya kerajinan tekstil	Mengamati: • Melakukan pengamatan dengan cara membaca dan menyimak dari kajian literatur/media tentang pengetahuan kerajinan tesktil,jenis bahan dasar, alat, teknik, dan prosedur pembuatan karya kerajinan tekstil agar terbangun rasa ingin tahu dan menunjukkan motivasi internal.	Penilaian Tugas Kelompok/Diskusi, tentang: 1. Aneka jenis bahan tekstil yang dapat digunakan sebagai karya kerajinan tekstil 2. Pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses yang digunakan pada pembuatan karya kerajinan tekstil 3. Aspek yang	4 jam pelajaran	Contoh karya kerajinan tekstil dengan berbagai teknik (ikat celup, batik, sulam, dll). Aneka bahan untuk kerajinan tekstil. Buku pelajaran, buku refensi yang relevan, majalah, koran, hasil penelitian, audio-visual,
4.3 Membuat karya kerajinan tekstil yang berkembang di wilayah setempat dan lainnya sesuai teknik dan					

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
prosedur.	5. Standar produk dan proses kerja kerajinan tekstil 6. Penerapan keselamatan kerja	Menanya: <ul style="list-style-type: none"> Melakukan diskusi tentang aneka karya yang berkaitan dengan fungsi karya, bahan dasar, alat, teknik, dan prosedur pembuatan kerajinan tekstil agar terbangun rasa ingin tahu sehingga dapat mensyukuri anugerah Tuhan. Menggali informasi yang berkaitan dengan kerajinan tekstil 	dinilai: a. Apresiasi b. Keruntutan berpikir c. Laporan Kegiatan d. Perilaku Penilaian Pengamatan, tentang: 1. Pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan karya kerajinan tekstil yang ada di lingkungan wilayah setempat 2. Mengevaluasi/m		media maya (internet) dan sumber daya produksi karya kerajinan tekstil dengan pendekatan budaya setempat.

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dan usaha kerajinan tekstil yang berkembang di wilayah setempat.</p> <p>Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan kegiatan observasi dengan teknik wawancara tentang pengetahuan motif ragam hias daerah, bahan, alat , teknik dan prosedur pembuatan karya kerajinan tekstil, 	<p>enguji hasil karya kerajinan tekstil</p> <p>3.Aspek yang dinilai:</p> <ol style="list-style-type: none"> Kerincian Ketepatan pengetahuan Pilihan kata Keativitas bentuk laporan Perilaku <p>Penilaian Kinerja/ Pembuatan Karya, tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> Rancangan gagasan dalam bentuk gambar skets/tertulis untuk kegiatan pembuatan karya 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>keberhasilan dan kegagalan wirausaha, dan langkah keselamatan kerja pada pembuatan kerajinan tekstil yang ada di wilayah setempat agar terbangun rasa ingin tahu, bersikap santun, bangga/cinta tanah air dan bersyukur sebagai warga bangsa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencatat dan menyusun standar produk 	<p>kerajinan tekstil</p> <p>2. Pembuatan karya dan pengemasan karya kerajinan tekstil dengan cara/teknik dan prosedur yang tepat</p> <p>3. Laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan dengan tampilan menarik terhadap</p>		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dan standar proses kerja kerajinan tekstil</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan dan membuat laporan hasil pengamatan/kajian literatur tentang pengetahuan, bahan, alat , teknik, dan proses yang digunakan pada pembuatan karya kerajinan tekstil yang ada dilingkungan wilayah setempat atau 	<p>karya kerajinan tekstil yang dibuatnya</p> <p>4. Aspek yang dinilai</p> <p>a. Proses pembuatan 50%</p> <ul style="list-style-type: none"> Ide gagasan Kreativitas Kesesuaian materi, teknik dan prosedur <p>b. Produk jadinya 35%</p> <ul style="list-style-type: none"> Uji karya Kemasan Kreativitas bentuk laporan Presentasi <p>c. Sikap 15%</p> <ul style="list-style-type: none"> Mandiri 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>nusantara.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan merekonstruksi model karya kerajinan tekstil dan mengidentifikasi bahan yang digunakannya untuk melatih rasa ingin tahu, ketelitian, dan rasa syukur terhadap anugerah kepandaian dari Tuhan yang diberikan oleh pengrajin • Melakukan eksperimen terhadap 	<ul style="list-style-type: none"> - Disiplin - Tanggung jawab 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>berbagai bahan dan teknik yang akan digunakan sebagai karya dan menampilkan semua hasil temuan dalam buku rancangan (ditempel dan diberi komentar, peserta didik, kawan, dan guru).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya kerajinan tekstil dan pengemasannya dengan cara/teknik dan prosedur yang tepat dengan 			

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>menunjukkan bekerjasama, gotong royong, bertoleransi, disiplin, bertanggung jawab, kreatif, dan inovatif serta memperhatikan keselamatan kerja, kerapihan dan kebersihan lingkungannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merekonstruksi kinerja kerajinan tekstil berdasarkan standar kerja dan standar hasil. 			

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan konsultasi dalam berkarya dengan guru dan sumber belajar lainnya terhadap rencana karya yang akan dibuat. • Mengevaluasi/menguji hasil pembuatan karya kerajinan tekstil untuk memperlihatkan kejujuran dalam berkarya. • Membuat laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, 			

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan karya dan pengemasannya dengan tampilan menarik terhadap karya kerajinan tekstil yang dibuatnya sebagai pemahaman akan pengetahuan/ konseptual dan prosedural, serta mempresentasikan</p>			

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>an di kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyusun bahan presentasi hasil kerajinan dan langkah kerja sesuai dengan standar proses dan fasilitas penunjang budidaya tanaman hias. 			
3.4 Memahami konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha kerajinan tekstil.	<p>Konsep kewirausahaan, meliputi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar-dasar kewirausahaan bidang kerajinan tekstil 2. Stimulasi dan motivasi wirausaha berdasarkan sifat dan karakter isi, bentuk dan kerja produksi. 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan dengan cara membaca dan menyimak dari kajian literatur/media tentang 	<p>Penilaian Tugas Kelompok/Diskusi, tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman konsep wirausaha dalam menjalankan sebuah 	8 jam pelajaran	Gambar/film/ cerita tokoh wirausahawan yang bergerak di bidang kerajinan khususnya kerajinan tekstil

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.4 Menyajikan konsep kewirausahaan berdasarkan pengalaman keberhasilan tokoh-tokoh wirausaha kerajinan tekstil.	<ol style="list-style-type: none"> 3. Karakteristik wirausahawan yang meliputi : disiplin, komitmen tinggi, jujur, kreatif dan inovatif, mandiri dan realitis 4. Faktor-faktor penyebab kegagalan dan keberhasilan seseorang berdasarkan karakteristik wirausahawan 5. Pengertian, tujuan, manfaat perilaku kerja prestatif 6. Perilaku kerja prestatif (selalu ingin maju) 7. Prinsip cara kerja prestatif 	<p>pengetahuan wirausaha dan kewirausahaan, tujuan, dan manfaat wirausaha agar terbangun rasa ingin tahu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati karakteristik wirausahawan berdasarkan buku teks dan sumber bacaan/media dengan cermat dan teliti serta penuh rasa ingin tahu. <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan 	<p>wirausaha kerajinan tekstil</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses yang digunakan pada pembuatan karya kerajinan tekstil 3. Aspek yang dinilai: <ol style="list-style-type: none"> a. Apresiasi b. Keruntutan berpikir c. Laporan Kegiatan d. Perilaku <p>Penilaian Pengamatan, tentang:</p>		Buku pelajaran, buku referensi yang relevan, majalah, koran, hasil penelitian, audio-visual, media maya (internet) dan konsep wirausaha produksi pembuatan karya kerajinan tekstil di lingkungan setempat

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>diskusi tentang aneka karya yang berkaitan dengan pengalaman menjalankan usaha kerajinan tekstil dan mengidentifikasi keberhasilan dan kegagalan wirausaha kerajinan tekstil agar terbangun rasa ingin tahu sehingga dapat mensyukuri anugerah Tuhan.</p> <p>Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan wirausaha kerajinan tekstil yang ada di lingkungan wilayah setempat 2. Aspek yang dinilai: <ol style="list-style-type: none"> a. Kerincian b. Ketepatan pengetahuan c. Pilihan kata d. Keativitas bentuk laporan e. Perilaku <p>Penilaian Kinerja/ Pembuatan Karya, tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rancangan gagasan dalam bentuk gambar 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		kegiatan observasi dengan teknik wawancara tentang pengetahuan wirausaha, keberhasilan dan kegagalan wirausaha kerajinan tekstil di lingkungan wilayah setempat agar terbangun rasa ingin tahu, bersikap santun, bangga/cinta tanah air dan bersyukur sebagai warga bangsa.	skets/tertulis untuk usaha kerajinan dari bahan buatan 2. Pembuatan usaha kerajinan tekstil dengan cara/teknik dan prosedur yang tepat 3. Laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan dan membuat laporan hasil pengamatan/kajian literatur tentang pengetahuan wirausaha, keberhasilan dan kegagalan wirausaha kerajinan tekstil yang ada di lingkungan wilayah setempat atau nusantara. Membuat rancangan gagasan dalam 	<p>dengan tampilan menarik terhadap karya kerajinan dari bahan buatan yang dibuatnya</p> <p>4. Aspek yang dinilai</p> <p>a. Proses pembuatan 50%</p> <ul style="list-style-type: none"> Ide gagasan Kreativitas Kesesuaian materi, teknik dan prosedur <p>b. Produk jadinya 35%</p> <ul style="list-style-type: none"> Uji karya Kemasan Kreativitas 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>bentuk tertulis/gambar skets untuk kegiatan pembuatan usaha kerajinan tekstil berdasarkan orisinalitas ide yang jujur, sikap percaya diri dan mandiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat usaha kerajinan tekstil dengan cara/teknik dan prosedur yang tepat dengan menunjukkan sikap bekerjasama, toleransi, 	<p>bentuk laporan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentasi <p>c. Sikap 15%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mandiri - Disiplin - Tanggung jawab 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>disiplin, tanggung jawab dan peduli akan kerapian dan kebersihan lingkungannya.</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi/menguji hasil analisa usaha kerajinan tekstil untuk memperlihatkan kejujuran dalam berkarya. • Membuat laporan portofolio dalam berbagai bentuk 			

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan wirausaha, keberhasilan dan kegagalan wirausaha kerajinan tekstil dengan tampilan menarik terhadap sebagai pemahaman akan pengetahuan/ konseptual dan prosedural, serta mempresentasik			

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		an di kelas.			
<p>3.5 Mengidentifikasi desain produk dan pengemasan karya kerajinan limbah tekstil berdasarkan konsep berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya.</p> <p>4.5 Mendesain</p>	<p>Mengenal produk kerajinan limbah tekstil dan desain pengemasannya, meliputi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian kerajinan limbah tekstil dan desain dengan berbagai teknik konstruksi (jahit, jahit aplikasi, makrame, tenun, tapestry, dll) 2. Aneka karya kerajinan limbah tekstil 3. Fungsi karya kerajinan limbah tekstil 4. Unsur estetika dan ergonomis karya kerajinan limbah tekstil 5. Motif ragam hias pada kerajinan limbah tekstil 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan dengan cara membaca dan menyimak dari kajian literatur/media tentang pengetahuan kerajinan limbah tekstil, jenis bahan dasar, alat, teknik, dan prosedur pembuatan karya kerajinan limbah tekstil agar terbangun rasa ingin tahu dan 	<p>Penilaian Tugas Kelompok/Diskusi, tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aneka jenis bahan limbah tekstil yang dapat digunakan sebagai karya kerajinan limbah tekstil 2. Pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses yang digunakan pada pembuatan karya kerajinan limbah tekstil 3. Aspek yang 	<p>4 jam pelajaran</p>	<p>Contoh karya kerajinan limbah tekstil dengan berbagai teknik konstruksi (jahit, jahit aplikasi, makrame, tenun, tapestry, dll).</p> <p>Aneka bahan untuk kerajinan limbah tekstil.</p>

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
produk dan pengemasan karya kerajinan limbah tekstil berdasarkan konsep berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya.	6. Teknik pembuatan benda kerajinan limbah tekstil : jahit, jahit aplikasi, sulam, ikat celup, batik, makrame, tenun, tapestry, dll) 7. Pengemasan karya kerajinan limbah tekstil	menunjukkan motivasi internal. Menanya: <ul style="list-style-type: none"> Melakukan diskusi tentang aneka karya yang berkaitan dengan fungsi karya, bahan dasar, alat, teknik, dan prosedur pembuatan kerajinan limbah tekstil agar terbangun rasa ingin tahu sehingga dapat mensyukuri anugerah Tuhan. Menggali 	dinilai: a. Apresiasi kemampuan mengidentifikasi jenis kerajinan limbah tekstil di wilayah setempat dan langkah-langkah pembuatannya, menunjukkan standar produk kerajinan tekstil. b. Keruntutan berpikir kemampuan melaksanakan kerja berdasarkan		Buku pelajaran, buku referensi yang relevan, majalah, koran, hasil penelitian, audio-visual, media maya (internet) dan desain produk dan pengemasan karya kerajinan limbah tekstil dengan pendekatan budaya setempat.

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>informasi yang berkaitan dengan kerajinan limbah tekstil dan usaha kerajinan limbah tekstil yang berkembang di wilayah setempat.</p> <p>Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan kegiatan observasi dengan teknik wawancara tentang pengetahuan motif ragam hias daerah, bahan, alat , teknik dan 	<p>standar kerja untuk memperoleh produk unggul</p> <p>c. Pilihan kata dalam mengutarakan pendapat dan kualitas gagasan yang akan diimplementasi kan dalam pembuatan desain produk dan pengemasan kerajinan limbah tekstil.</p> <p>d. Penyusunan laporan hasil kerja yang</p>		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>prosedur pembuatan karya kerajinan limbah tekstil serta tentang keberhasilan dan kegagalan wirausaha kerajinan limbah tekstil yang ada di wilayah setempat agar terbangun rasa ingin tahu, bersikap santun, bangga/cinta tanah air dan bersyukur sebagai warga bangsa.</p> <p>Mengasosiasi</p>	<p>sesuai dengan prinsip yang telah disepakati sebelumnya.</p> <p>e. Perilaku mempunyai sikap jujur yang ditunjukkan oleh kelugasan mengutarakan pendapat, sikap terbuka dalam menerima masukan dan koreksi</p> <p>Penilaian Pengamatan, tentang:</p>		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan dan membuat laporan hasil pengamatan/kajian literatur tentang pengetahuan, bahan, alat , teknik, dan proses yang digunakan pada pembuatan karya kerajinan limbah tekstil yang ada di lingkungan wilayah setempat atau nusantara. • Mengamati dan merekonstruksi model karya kerajinan limbah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketekunan menyimak masalah dari kajian literatur/media tentang: Pengetahuan, pengertian, bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan karya kerajinan limbah tekstil yang ada di lingkungan wilayah setempat 2. Mengevaluasi/menguji hasil karya kerajinan tekstil 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>tekstil dan mengidentifikasi bahan yang digunakannya untuk melatih rasa ingin tahu, ketelitian, dan rasa syukur terhadap anugerah kepandaian dari Tuhan yang diberikan oleh pengrajin</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan eksperimen terhadap berbagai bahan dan teknik yang akan digunakan sebagai karya dan 	<p>3. Aspek yang dinilai:</p> <p>a. Kerincian menyusun laporan dan hasil rekonstruksi kerja kerajinan limbah tekstil berdasarkan prinsip kerja.</p> <p>b. Ketepatan pengetahuan kerja terhadap teori dan keselamatan kerja</p> <p>c. Pilihan kata Mengutarakan pendapat dan kualitas gagasan yang</p>		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>menampilkan semua hasil temuan dalam buku rancangan (ditempel dan diberi komentar, peserta didik, kawan, dan guru).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat rancangan gagasan dalam bentuk gambar skets/tertulis untuk kegiatan pembuatan karya kerajinan limbah tekstil dan pengemasannya berdasarkan orisinalitas ide 	<p>akan diimplementasikan dalam pembuatan desain produk kerajinan limbah tekstil</p> <p>d. Keativitas bentuk laporan Kemampuan membuat bentuk laporan yang menarik</p> <p>e. Perilaku mempunyai sikap jujur yang ditunjukkan oleh kelugasan mengutarakan pendapat, sikap terbuka</p>		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>yang jujur, sikap percaya diri dan mandiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya kerajinan limbah tekstil dan pengemasannya dengan cara/teknik dan prosedur yang tepat dengan menunjukkan bekerjasama, gotong royong, bertoleransi, disiplin, bertanggung jawab, kreatif, dan inovatif serta memperhatikan kerapian dan 	<p>dalam menerima masukan dan koreksi</p> <p>Penilaian Kinerja/ Pembuatan Karya, tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rancangan gagasan dalam bentuk gambar skets/tertulis untuk kegiatan pembuatan karya kerajinan limbah tekstil 2. Pembuatan karya dan pengemasan karya kerajinan limbah tekstil dengan cara/teknik dan prosedur yang 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>kebersihan lingkungannya.</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan konsultasi dalam berkarya dengan guru dan sumber belajar lainnya terhadap rencana karya yang akan dibuat. • Mengevaluasi/menguji hasil pembuatan karya kerajinan limbah tekstil untuk memperlihatkan kejujuran dalam berkarya. 	<p>tepat</p> <p>3. Laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan dengan tampilan menarik terhadap karya kerajinan limbah tekstil yang dibuatnya</p> <p>4. Aspek yang dinilai</p> <p>a. Proses pembuatan</p>		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan karya dan pengemasannya dengan tampilan menarik terhadap karya kerajinan limbah 	50% <ul style="list-style-type: none"> Ide gagasan Kreativitas Kesesuaian materi, teknik dan prosedur b. Produk jadinya 35% <ul style="list-style-type: none"> Uji karya Kemasan Kreativitas bentuk laporan Presentasi c. Sikap 15% <ul style="list-style-type: none"> Mandiri Disiplin Tanggung jawab 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		tekstil yang dibuatnya sebagai pemahaman akan pengetahuan/ konseptual dan prosedural, serta mempresentasikan di kelas.			
3.7 Menganalisis proses produksi kerajinan limbah tekstil di wilayah setempat melalui pengamatan dari berbagai	Proses produksi kerajinan tekstil berdasarkan standar isi dan standar kerja, meliputi : 1. Proses produksi dan sumber daya yang dibutuhkan dalam mendukung proses produksi.	Mengamati: • Melakukan pengamatan dengan cara membaca dan menyimak dari kajian literatur/media tentang pengetahuan	Penilaian Tugas Kelompok/Diskusi, tentang: 1. Aneka jenis bahan limbah yang dapat digunakan sebagai karya kerajinan limbah tekstil	4 jam pelajaran	Gambar atau film proses produksi karya kerajinan limbah tekstil dengan berbagai teknik

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>sumber.</p> <p>4.6 Mendesain proses produksi karya kerajinan limbah tekstil berdasarkan identifikasi kebutuhan sumber daya dan prosedur berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya.</p>	<p>2. Menetapkan desain roses produksi pembuatan kerajinan limbah tekstil berdasarkan prosedur berkarya.</p> <p>3. Langkah keselamatan kerja</p>	<p>sumber daya yang dibutuhkan dalam mendukung proses produksi pembuatan karya kerajinan limbah tekstil agar terbangun rasa ingin tahu dan menunjukkan motivasi internal.</p> <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan diskusi tentang aneka karya yang berkaitan dengan proses produksi pembuatan kerajinan limbah 	<p>2. Pengetahuan modifikasi, bahan, alat, teknik, dan proses yang digunakan pada pembuatan karya kerajinan limbah tekstil</p> <p>3. Aspek yang dinilai:</p> <ol style="list-style-type: none"> Apresiasi Keruntutan berpikir Laporan Kegiatan Perilaku <p>Penilaian Pengamatan, tentang:</p> <p>1. Pengetahuan</p>		<p>berkarya.</p> <p>Aneka bahan untuk kerajinan limbah tekstil.</p> <p>Buku pelajaran, buku refensi yang relevan, majalah, koran, hasil penelitian, audio-visual, media maya (internet) dan proses produksi pembuatan</p>

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>tekstil agar terbangun rasa ingin tahu sehingga dapat mensyukuri anugerah Tuhan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggali informasi yang berkaitan dengan proses produksi kerajinan limbah tekstil yang berkembang di wilayah setempat. <p>Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kegiatan observasi dengan teknik 	<p>modifikasi, bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan karya kerajinan dari bahan alam yang ada di lingkungan wilayah setempat</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Mengevaluasi/ menguji hasil karya kerajinan limbah tekstil 3. Aspek yang dinilai: <ol style="list-style-type: none"> a. Kerincian b. Ketepatan pengetahuan c. Pilihan kata d. Keativitas 		<p>karya kerajinan limbah tekstil dengan pendekatan budaya setempat.</p>

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>wawancara tentang pengetahuan sumber daya dan proses produksi pembuatan kerajinan limbah tekstil yang ada di wilayah setempat agar terbangun rasa ingin tahu, bersikap santun, bangga/cinta tanah air dan bersyukur sebagai warga bangsa.</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan dan membuat 	<p>bentuk laporan Perilaku</p> <p>Penilaian Kinerja/ Pembuatan Karya, tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rancangan gagasan dalam bentuk gambar skets/tertulis untuk kegiatan pembuatan karya kerajinan limbah tekstil 2. Pembuatan karya dan pengemasan karya kerajinan limbah tekstil dengan cara/teknik dan prosedur yang 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>laporan hasil pengamatan/kajian literatur tentang pengetahuan, bahan, alat , teknik, dan proses yang digunakan pada pembuatan karya kerajinan limbah tekstil yang ada dilingkungan wilayah setempat atau nusantara.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat rancangan gagasan proses produksi berkarya dalam bentuk gambar 	<p>tepat</p> <p>3. Laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan dengan tampilan menarik terhadap karya kerajinan limbah tekstil yang dibuatnya</p> <p>4. Aspek yang dinilai</p>		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		skets/tertulis untuk kegiatan pembuatan karya kerajinan limbah tekstil dan pengemasannya berdasarkan identifikasi kebutuhan sumber daya dan prosedur berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya dengan orisinalitas ide yang jujur, sikap percaya diri dan mandiri. • Membuat laporan portofolio dalam	a. Proses pembuatan 50% - Ide gagasan - Kreativitas - Kesesuaian materi, teknik dan prosedur b. Produk jadi 35% - Uji karya - Kemasan - Kreativitas bentuk laporan - Presentasi c. Sikap 15% - Mandiri - Disiplin - Tanggung jawab		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan karya dan pengemasannya dengan tampilan menarik terhadap karya kerajinan limbah tekstil yang dibuatnya sebagai pemahaman akan pengetahuan/			

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>konseptual dan prosedural, serta mempresentasikan di kelas.</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan konsultasi dalam berkarya dengan guru dan sumber belajar lainnya terhadap rencana karya yang akan dibuat. • Mempresentasikan dengan tujuan untuk mengevaluasi/menguji hasil rancangan gagasan proses 			

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		produksi pada pembuatan karya kerajinan limbah tekstil untuk memperlihatkan kejujuran dalam berkarya.			
3.6 Memahami sumber daya yang dibutuhkan dalam mendukung proses produksi kerajinan limbah tekstil. 4.7 Membuat	Sumber daya usaha kerajinan limbah tekstil, meliputi : 1. Identifikasi kebutuhan sumberdaya pada sentra/usaha (dikenal dengan istilah 6M) kerajinan limbah tekstil 2. Praktek kerajinan limbah tekstil berdasarkan kebutuhan sumberdaya (bahan, peralatan, keterampilan bekerja &	Mengamati: • Melakukan pengamatan dengan cara membaca dan menyimak dari kajian literatur/media tentang pengetahuan kerajinan limbah tekstil, jenis	Penilaian Tugas Kelompok/Diskusi, tentang: 1. Aneka bahan limbah yang dapat digunakan sebagai karya kerajinan limbah tekstil 2. Pengetahuan, bahan, alat,	4 jam pelajaran	Contoh sumber daya kerajinan limbah tekstil dengan berbagai teknik (ikat celup, batik, sulam, dll). Aneka bahan untuk

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
karya kerajinan limbah tekstil yang berkembang di wilayah setempat dan lainnya sesuai teknik dan prosedur.	<p>pasar) dan prosedur yang ditetapkan (jenis, manfaat, teknik pengolahan, dan penyajian/penge-masan)</p> <p>3. Penerapan keselamatan kerja</p>	<p>bahan dasar, alat, teknik, dan prosedur pembuatan karya kerajinan limbah tekstil agar terbangun rasa ingin tahu dan menunjukkan motivasi internal.</p> <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan diskusi tentang aneka karya yang berkaitan dengan fungsi karya, bahan dasar, alat, teknik, dan prosedur pembuatan 	<p>teknik, dan proses yang digunakan pada pembuatan karya kerajinan limbah tekstil</p> <p>3. Aspek yang dinilai:</p> <ol style="list-style-type: none"> Apresiasi Keruntutan berpikir Laporan Kegiatan Perilaku <p>Penilaian Pengamatan, tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses 		<p>kerajinan limbah tekstil.</p> <p>Buku pelajaran, buku referensi yang relevan, majalah, koran, hasil penelitian, audio-visual, media maya (internet) dan sumber daya pembuatan karya kerajinan limbah tekstil dengan pendekatan</p>

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>kerajinan limbah tekstil agar terbangun rasa ingin tahu sehingga dapat mensyukuri anugerah Tuhan.</p> <ul style="list-style-type: none"> Menggali informasi yang berkaitan dengan kerajinan limbah tekstil dan usaha kerajinan limbah tekstil yang berkembang di wilayah setempat. <p>Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan kegiatan 	<p>pembuatan karya kerajinan limbah tekstil yang ada di lingkungan wilayah setempat</p> <p>2. Mengevaluasi/ menguji hasil karya kerajinan limbah tekstil</p> <p>3. Aspek yang dinilai:</p> <ol style="list-style-type: none"> Kerincian Ketepatan pengetahuan Pilihan kata Keativitas bentuk laporan Perilaku <p>Penilaian Kinerja/</p>		<p>budaya setempat.</p>

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		observasi dengan teknik wawancara tentang pengetahuan motif ragam hias daerah, bahan, alat , teknik dan prosedur pembuatan karya kerajinan limbah tekstil serta tentang keberhasilan dan kegagalan wirausaha kerajinan limbah tekstil yang ada di wilayah setempat agar terbangun rasa ingin tahu,	Pembuatan Karya, tentang: <ol style="list-style-type: none"> 1. Rancangan gagasan dalam bentuk gambar skets/tertulis untuk kegiatan pembuatan karya kerajinan dari bahan buatan 2. Pembuatan karya dan pengemasan karya kerajinan dari bahan buatan dengan cara/teknik dan prosedur yang tepat 3. Laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>bersikap santun, bangga/cinta tanah air dan bersyukur sebagai warga bangsa.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencatat dan menyusun standar produk dan standar proses kerja kerajinan limbah tekstil. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan dan membuat laporan hasil pengamatan/kajian literatur tentang pengetahuan, 	<p>foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan dengan tampilan menarik terhadap karya kerajinan limbah tekstil yang dibuatnya</p> <p>4. Aspek yang dinilai</p> <p>a. Proses pembuatan 50%</p> <ul style="list-style-type: none"> Ide gagasan Kreativitas Kesesuaian materi, teknik 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>bahan, alat , teknik, dan proses yang digunakan pada pembuatan karya kerajinan limbah tekstil yang ada dilingkungan wilayah setempat atau nusantara.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan merekonstruksi model karya kerajinan tekstil dan mengidentifikasi bahan yang digunakannya untuk melatih rasa ingin tahu, ketelitian, dan 	<p>dan prosedur</p> <p>b. Produk jadinya 35%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uji karya - Kemasan - Kreativitas bentuk laporan - Presentasi <p>c. Sikap 15%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mandiri - Disiplin - Tanggung jawab 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>rasa syukur terhadap anugerah kepandaian dari Tuhan yang diberikan oleh pengrajin</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan ekprerimen terhadap berbagai bahan dan teknik yang akan digunakan sebagai karya dan menampilkan semua hasil temuan dalam buku rancangan (ditempel dan diberi komentar, peserta didik, 			

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		kawan, dan guru). • Membuat karya kerajinan limbah tekstil dan pengemasannya dengan cara/teknik dan prosedur yang tepat dengan menunjukkan bekerjasama, gotong royong, bertoleransi, disiplin, bertanggung jawab, kreatif, dan inovatif serta memperhatikan kerapihan dan kebersihan			

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		lingkungannya. • Membuat laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan pengetahuan, bahan, alat, teknik, dan proses pembuatan karya dan pengemasannya dengan tampilan menarik terhadap karya kerajinan limbah tekstil yang dibuatnya			

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>sebagai pemahaman akan pengetahuan/ konseptual dan prosedural.</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan konsultasi dalam berkarya dengan guru dan sumber belajar lainnya terhadap rencana karya yang akan dibuat. • Mempresentasikan dengan tujuan untuk mengevaluasi/menguji hasil 			

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		pembuatan karya kerajinan limbah tekstil untuk memperlihatkan kejujuran dalam berkarya.			
3.8 Menganalisis sikap dan perilaku wirausaha kerajinan limbah tekstil yang dapat mendukung keberhasilan dalam menjalankan sebuah usaha.	<p>Sikap dan Perilaku Wirausaha, meliputi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berbagai sikap membangun semangat usaha (Inovatif, Kreatifitas, Motivasi, Sikap bekerja efektif dan efisien) 2. Faktor-faktor yang menunjukkan komitmen tinggi 3. Bagaimana menerapkan perilaku tepat waktu, tepat janji 4. Penerapan kepedulian terhadap mutu hasil kerja 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menugaskan untuk mengunjungi/me lihat dari media rekam/buku tentang tokoh usahawan di wilayah setempat dan mengamati bagaimana pelaku usaha menerapkan 	<p>Penilaian Tugas Kelompok/Diskusi, tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analisa sikap dan perilaku wirausaha kerajinan limbah tekstil 2. Pengetahuan perilaku wirausaha kerajinan limbah tekstil 3. Aspek yang 	4 jam pelajaran	<p>Gambar/film /cerita tokoh wirausahawan yang bergerak di bidang kerajinan khususnya kerajinan limbah tekstil</p> <p>Buku</p>

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.8 Menyajikan hasil analisa sikap dan perilaku wirausaha kerajinan limbah tekstil.	5. Penerapan komitmen tinggi terhadap pengendalian diri	<p>waktu, janji, dan kepedulian terhadap mutu hasil kerja, serta komitmen tinggi terhadap pengendalian diri agar terbangun rasa ingin tahu, bangga akan produk tradisi setempat dan mensyukuri anugerah Tuhan agar terbangun rasa ingin tahu.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati dan mewawancarai wirausahawan/n arasumber atau mencari informasi/refere 	<p>dinilai:</p> <ol style="list-style-type: none"> Apresiasi Keruntutan berpikir Laporan Kegiatan Perilaku <p>Penilaian Pengamatan, tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengetahuan perilaku wirausaha dari tokoh wirausahayang ada di lingkungan wilayah setempat Menganalisa perilaku 		<p>pelajaran, buku refensi yang relevan, majalah, koran, hasil penelitian, audio-visual, media maya (internet) dan sikap, perilaku wirausaha produksi pembuatan karya kerajinan limbah tekstil di lingkungan setempat</p>

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>nsi pada sumber bacaan atau media sosial tentang hal-hal yang mendukung keberhasilan usaha di daerah setempat dengan sikap santun dan melatih tanggung jawab, kemandirian dan bekerjasama.</p> <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan berbagai sikap dalam membangun semangat wirausaha • Mengamati dan 	<p>wirausaha</p> <p>3. Aspek yang dinilai:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Kerincian b. Ketepatan pengetahuan c. Pilihan kata d. Keativitas bentuk laporan e. Perilaku <p>Penilaian Kinerja/ Pembuatan Karya, tentang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rancangan gagasan dalam bentuk gambar skets/tertulis untuk kegiatan pembuatan pentas/drama aplikasi perilaku wirausaha 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>mengidentifikasi faktor-faktor yang menunjukkan komitmen tinggi dalam berwirausaha berdasarkan buku teks dan sumber bacaan/media/c ontoh melalui diskusi agar terbangun rasa ingin tahu sehingga dapat mensyukuri anugerah Tuhan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mewawancarai wirausahawan/n ara sumber atau mencari 	<p>2. Pembuatan skenario kegiatan pentas/drama</p> <p>3. Laporan portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsika n pengetahuan perilaku wirausaha dari tokoh wirausaha kerajinan limbah tekstil dengan tampilan menarik terhadap karya kerajinan yang dibuatnya</p>		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>informasi/refere nsi pada sumber bacaan atau media sosial tentang hal-hal yang mendukung keberhasilan usaha di daerah setempat dengan sikap santun dan melatih tanggung jawab, kemandirian dan bekerjasama.</p> <p>Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kegiatan observasi dengan teknik wawancara 	<p>4. Aspek yang dinilai</p> <p>a. Proses rancangan 50%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ide gagasan - Kreativitas - Kesesuaian materi, teknik dan prosedur <p>b. Presentasi/pe mentasan 35%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uji karya - Kemasan - Kreativitas bentuk laporan - Presentasi <p>c. Sikap 15%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mandiri - Disiplin - Tanggung jawab 		

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>tentang pengetahuan wirausaha, keberhasilan dan kegagalan wirausaha kerajinan tekstil di lingkungan wilayah setempat agar terbangun rasa ingin tahu, bersikap santun, bangga/cinta tanah air dan bersyukur sebagai warga bangsa.</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan dan membuat 			

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>laporan hasil pengamatan/kajian literatur tentang pengetahuan sikap wirausaha dari tokoh wirausahawan kerajinan limbah tekstil yang ada di lingkungan wilayah setempat atau nusantara.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan dan menyiapkan sumber bahan dari surat kabar/ majalah yang ada di wilayah setempat yang diperlukan untuk 			

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>membuat skenario pentas/drama tentang aktualisasi sikap dan perilaku wirausahawan</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi/menguji hasil analisa usaha kerajinan limbah tekstildan sikap wirausahawan untuk memperlihatkan kejujuran dalam berkarya. • Membuat laporan 			

Kompetensi Dasar (KD)	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		portofolio dalam berbagai bentuk seperti tulisan, foto dan gambar yang mendeskripsikan sikap wirausaha kerajinan limbah tekstil dengan tampilan menarik terhadap sebagai pemahaman akan pengetahuan/ konseptual dan prosedural.			

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA N 3 PURWOREJO
Kelas / Semester : X / Gasal
Mata Pelajaran : Prakarya dan Kewirausahaan
Materi Pokok : Konsep Dasar Kerajinan Tekstil
Sub Materi Pokok : Kerajinan Batik Ikat Celup
Alokasi Waktu : 4 X 45 Menit

A. Kompetensi Dasar

1. 1.	Menghayatikeberhasilan dan kegagalan wirausahawan dan keberagaman produk kerajinan di wilayah setempat dan lainnya sebagai anugerah Tuhan
2. 1.	Menunjukkan motivasi internal dan peduli lingkungan dalam menggaliinformasitentang keberagaman produk kerajinan dan kewirausahaan di wilayah setempat dan lainnya
2. 2.	Menghayati perilaku jujur, percaya diri, dan mandiri dalam memperkenalkan karya kerajinan di wilayah setempat dan lainnya dan menerapkan wirausaha
2. 3.	Menghayati sikap bekerjasama, gotong royong, bertoleransi, disiplin, bertanggung jawab, kreatif dan inovatif dalam memahami kewirausahaan dan membuat karya kerajinan di wilayah setempat dan lainnya dengan memperhatikan estetika produk akhir untuk membangun semangat usaha
3. 2.	Mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan dalam mendukung proses produksi kerajinan tekstil
4. 2.	Mendesain proses produksi karya kerajinan tekstil berdasarkan identifikasi kebutuhan sumberdaya dan prosedur berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.2.1. Mengidentifikasi alat dan bahan yang diperlukan dalam kerajinan batik ikatcelup
- 3.2.2. Membedakan penerapan teknik yang digunakan dalam membuat batik ikat celup
- 3.2.3. Mengidentifikasi pola-pola desain pada produk kerajinan batik ikat celup
- 3.2.4. Menjelaskan langkah-langkah pembuatan batik ikat celup
- 4.2.1. Mereproduksi bahan sandang sederhana dari dengan teknik batik ikat celup

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan tayangan gambar, siswa dapat menjelaskan kegunaan/fungsi alat dan bahan yang dipakai pada kerajinan batik ikat celup
2. Siswa dapat membedakan penerapan teknik yang digunakan dalam membuat batik ikat celup
3. Siswa dapat mengidentifikasi pola-pola desain pada produk kerajinan batik ikat celup
4. Siswa mengetahui proses pembuatan batik ikat celup
5. Siswa dapat meniru dan mengembangkan pola desain yang dimiliki oleh benda hias sederhana dari kerajinan batik ikat celup yang telah ada

D. Materi Ajar

1. Kerajinan batik ikat celup – (*Lampiran 1*)

E. Metode Pembelajaran

- Metode Pembelajaran : Ceramah, demonstrasi, penugasan
- Pendekatan Pembelajaran : Scientific
- Model Pembelajaran : Problem Based Learning

F. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (2x45 menit)

Kegiatan	Deskripsi	Abstraksi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan salam pembuka ▪ Memeriksa kehadiran siswa ▪ Guru menunjukan hasil karya batik ikat celup, kemudian memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengamatinya ▪ Guru membentuk kelompok-kelompok kerja ▪ Guru menuliskan tujuan pembelajaran 	10 Menit
Inti	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati karya batik ikat celup. ▪ Siswa membaca materi kerajinan batik ikat celup <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru melakukan tanya jawab dengan siswa, misalnya: <ul style="list-style-type: none"> - Apa saja benda hias dan fungsional dari batik ikat celup? 	60 Menit

	<p><i>Menalar:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan konsep dasar, petunjuk, referensi yang diperlukan dalam pembelajaran <p><i>Mencoba:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat desain/pola untuk benda hias sederhana dari batik ikat celup <p><i>Jejaring:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Setiap siswa bebas mengungkapkan ide dan kreativitasnya 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membuat kesimpulan materi pembelajaran dengan dibantu guru ▪ Evaluasi untuk mengukur ketercapaian pembelajaran ▪ Siswa melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran ▪ Menyampaikan informasi mengenai materi yang akan disampaikan pada pertemuan mendatang ▪ Kegiatan diakhiri dengan salam 	20 Menit

Pertemuan 2 (2x45 menit)

Kegiatan	Deskripsi	Abstraksi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan salam pembuka ▪ Memeriksa kehadiran siswa 	5 menit
Inti	<p><i>Mengamati:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati teknik membuat batik ikat celup yang diperagakan guru ▪ Siswa membaca langkah membuat batik ikat celup yang ada di buku. <p><i>Menanya:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru melakukan tanya jawab dengan siswa, misalnya: <ul style="list-style-type: none"> - Tali apa yang dapat digunakan untuk mengikat dalam proses mencelup? 	65 Menit

	<p><i>Menalar:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan konsep dasar, petunjuk, referensi yang diperlukan dalam pembelajaran <p><i>Mencoba:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mencoba mengaplikasikan desain yang dibuat pada pertemuan sebelumnya pada kain dan mencoba melakukan pewarnaan <p><i>Jejaring:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Setiap siswa bebas mengungkapkan ide dan kreativitasnya 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membuat kesimpulan materi pembelajaran dengan dibantu guru ▪ Evaluasi untuk mengukur ketercapaian pembelajaran ▪ Siswa melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran ▪ Menyampaikan informasi mengenai materi yang akan disampaikan pada pertemuan mendatang ▪ Kegiatan diakhiri dengan salam 	20 Menit

G. Alat dan Sumber Belajar

- Alat dan Bahan:
 - a. Aplikasi PowerPoint
 - b. Classroom Management Software
- Sumber Belajar:
 - Buku : - Suprihatin. 2000. *Aneka Keterampilan untuk Siswa*. Jakarta: AdiCita.
 - Tim penyusun. 2014. *Prakarya dan Keterampilan*. Jakarta: Kementrian Pendidika
 - Tim penyusun. 2014. *Prakarya dan Keterampilan untuk kelas X SMA*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
 - Dwi handoyo, joko.2008.*Batik dan Jumputan*.yogyakarta:PT Mancana Jaya Cemerlang.

- Modul
- Internet:

1. <http://www.tamanbatik.com/pengertian-batik/>
2. http://id.wikipedia.org/wiki/ikat_celup.html

H. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

1. Teknik: tes dan non-tes

a. Tes

Soal uraian:

1. jelaskan pengertian batik ikat celup?
2. Sebutkan teknik apa saja yang digunakan dalam batik ikat celup ?
3. sebutkan alat yang digunakan untuk batik ikat celup?
4. Sebutkan bahan yang digunakan untuk batik ikat celup?
5. Sebutkan motif batik ikat celup?

Kunci jawaban:

- 1) *batik yang paling sederhana, proses pembuatannya cukup diikat dan dicelup warna.*
- 2) *Teknik ikat dan teknik jahitan.*
- 3) *Ember, alat tulis, setrika, tali raffia, plastic, kelereng, dll*
- 4) *Kain mori, pewarna, kaos polos, dll.*
- 5) *Motif geometris dan motif non geometris*

Pedoman penilaian:

- Skor per item: 5
- Total skor: 25
- Nilai: ((skor per item x 4) = 100

Kriteria penilaian:

- 90 – 100 : Sangat baik
- 85 – 90 : Baik
- 75 – 84 : Cukup
- <75 : Kurang

b. Non-tes

- Penilaian unjuk kerja (performance)
 - Buatlah desain/pola dari benda hias kain flanel sederhana

2. Bentuk:

- a. Tertulis
- b. Penilaian Kinerja

3. Instrumen:

- a. Test tertulis
- b. Lembar Observasi
 - Lembar Penilaian Unjuk Kerja – (*Lampiran 2*)

Mengetahui,
Kepala SMA N 3 PURWOREJO

Purworejo, Agustus 2014
Guru Mata Pelajaran

Dra. Sri Sujarotun, M. Pd.
NIP. 196110311989032002
19606281986032004

Dra. Ratri Handayani
NIP.

Lampiran 1

Materi Ajar

Kerajinan Batik Ikat Celup

1. Pengertian batik ikat celup

Batik celup atau juga dikenali sebagai batik ikat, merujuk kepada kaedah mencorak batik dengan cara mencelup kain kedalam pewarna sebanyak beberapa kali. Corak dan reka bentuk penerapan warna dirancang terlebih dahulu dan bahagian yang hendak dilindung dari pewarna akan dicorak dengan menggunakan lilin (yang biasanya dicampur damar) atau diikat ponjok. ikatan tersebut akan melindungi warna sedia ada dari bertukar apabila dicelup kedalam warna berikutnya.

batik celup akan dicelup dari warna cerah kepada warna semakin gelap. Ini bagi mengelak warna celupan dari bercampur atau comot. Proses mengikat atau melilin corak batik pada kain putih dan proses pewarnaan dengan merendam kain ke dalam pewarna akan diulang beberapa kali dengan corak yang berlainan untuk mendapatkan corak batik yang lengkap.

Batik Celup Ikat adalah batik yang paling sederhana, proses pembuatannya cukup diikat dan dicelup warna, fungsi ikatan adalah untuk menghalang halangi agar warna tidak masuk pada kain.

Batik celup ikat adalah batik yang dibuat tanpa menggunakan malam sebagai bahan perintang akan tetapi menggunakan tali yang diikatkan pada kain yang berfungsi merintang warna masuk keserat kain. Tali dibuka setelah pencelupan selesai. Karena ikatan tali pada kain akan timbul motif tertentu. Bentuk motif yang terjadi terbatas pada kemungkinan bentuk ikatan tali tersebut.

2. Teknik batik ikat celup

Ada dua teknik membuat batik ikat celup

A. Teknik ikat

teknik ikatan adalah teknik dengan cara ikatatan, artinya median yang diikat akan menimbulkan motif, cara mengikatnya harus kencang supaya pada saat dicelup tidak terkena warna, sehingga setelah ikatannya dilepas akan terbentuk gambarnya, teknik iket ini dilakukan dengan memegang permukaan kain dengan ujung jari, lalu permukaan kain itu di ikat dengan jelas baik dengan ikatan tunggal maupun jamak. Cara mengikatnya beragam, ada ikatan datar, miring, dan kombinasi adapun teknik lipat dan gulung. Pada saat mengikat jalinan kain.

B. Teknik jahitan

Teknik jahitan adalah kain diberi pola terlebih dahulu lalu dijahit dengan menggunakan tusuk jelujur pada garis warnanya dengan menggunakan banang, lalu benang ditarik kuat sehingga kain berkerut serapat mungkin. Pada waktu dicelup benang yang rapat akan menghalangi warna masuk ke kain, benang yang dipakai sebaiknya benang yang tebal dan kuat seperti benang plastik / sintesis, benang jins, atau benang sepatu.

Alat batik ikat celup

Alat yang digunakan untuk membuat batik ada beberapa jenis, masing-masing alat memiliki jenis dan fungsinya sendiri. Jenis alat untuk membatik antara lain:

1. Tali rafia : digunakan untuk mengikat bagian pada pola
2. Jarum tangan : digunakan untuk menjahit bagian pada pola
3. Mangkok, gelas dan sendok : untuk tempat melarutkan warna batik
4. Ember : untuk tempat mewarna kain batik
5. Cukit atau pendedel : digunakan untuk melepas perintang pada kain
6. Gawangan : untuk membentangkan kain/mori batik Meja
7. Meja pola : untuk memindahkan gambar dari kertas ke kain
8. Gelas ukur : untuk mengukur kebutuhan air/larutan.
9. Penghapus, pensil dan penggaris : untuk menggambar pola
10. Gunting : untuk memotong kain
11. Timbangan : untuk menimbang warna
12. Seterika : untuk menghaluskan kain

Bahan batik ikat celup

Bahan untuk membuat batik ada beberapa jenis, masing-masing memiliki jenis dan fungsi sendiri. antara lain:

1. Kertas roti : untuk menggambar pola batik.
2. Mori : bahan untuk batik
3. Plastik : bahan untuk menutup supaya tidak terkena warna
4. Kelereng : bahan untuk membentuk motif lingkaran
5. Biji-bijian : bahan untuk pembentuk motif pada saat akan dicelup
6. Kaos (T-shirt) : bahan untuk batik
7. Pewarna : bahan yang digunakan untuk mencelup agar kain berwarna

Dalam batik terdapat 2 warna yaitu zat warna dari alam dan zat warna sintetis

Zat warna alam

Zat warna alam (*natural dyes*) adalah zat warna yang diperoleh dari alam/ tumbuh-tumbuhan baik secara langsung maupun tidak langsung. Agar zat pewarna alam tidak pudar dan dapat menempel dengan baik, proses pewarnaannya didahului dengan mordanting yaitu memasukkan unsur logam ke dalam serat (Tawas/Al).

Bahan pewarna alam yang bisa digunakan untuk tekstil dapat diambil pada tumbuhan bagian Daun, Buah, Kuli kayu, kayu atau bunga.

Zat warna sintetis

Zat warna sintetis (*synthetic dyes*) atau zat wana kimia mudah diperoleh, stabil dan praktis pemakaiannya. Zat Warna sintetis dalam tekstil merupakan turunan hidrokarbon aromatik seperti benzena, toluena, naftalena dan antrasena diperoleh dari ter arang batubara (*coal, tar, dyestuff*) yang merupakan cairan kental berwarna hitam dengan berat jenis 1,03 - 1,30 dan terdiri dari despersi karbon dalam minyak. Macam-macam zat warna sintetis yang digunakan diantaranya: zat warna naptol, zat warna indigosol, dan zat warna remasol.

4. macam-macam motif batik ikat celup

Motif geometris

- | |
|---|
| 1. Motif menggunakan ukuran yang pasti |
| 2. Pengulangan bentuk motif, contoh : bentuk kubus, bentuk lingkaran, bentuk, bentuk segi tiga, bentuk oval, bentuk segi enam, bentuk segi lima, bentuk segi empat dan lain sebagainya. |

Motif non geometris

- | |
|--------------------------------------|
| 1. Tidak menggunakan ukuran tertentu |
|--------------------------------------|

2. Bentuk motif tidak beraturan atau bervariasi.

Contoh : - motif flora terdiri dari bunga-bunga, pohon, daun dan lain sebagainya

- motif fauna terdiri dari kupu-kupu, capung, ulat, ikan, lebah dan lainnya.

Lampiran 2

Penilaian Unjuk Kerja (Performance)

Lembar Penilaian Unjuk Kerja

No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai			Jumlah Perolehan	Nilai Akhir
		Proses Pembuatan 50%	Produk Jadi 35%	Sikap 15%		

Keterangan Skor:

Masing-masing kolom diisi dengan kriteria

- 4 = Baik Sekali
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

Kriteria Nilai:

- A = 80 – 100 : Baik Sekali

- $B = 70 - 79$: Baik
- $C = 60 - 69$: Cukup
- $D = < 60$: Kurang

LAMPIRAN II

Jadwal Proses Pengembangan

Kisi-kisi Wawancara Guru

Kisi-kisi Wawancara Peserta Didik

Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar Validasi Ahli Media

Lembar Uji Coba

Jadwal Pelaksanaan Pengembangan dan Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif Jumptan

No	Nama Kegiatan	Pelaksanaan		
		Waktu	Tempat	Subjek
1	Anlisis Kebutuhan	7-25 April 2015	SMA N 3 Purworejo	Guru Prakarya, Sisiwa kelas X
2	Pengembangan Produk awal	15 April-5 Mei 2015	-	-
3	Validasi Ahli Materi	6-11 Mei 2015	SMA N 3 Purworejo dan Balai Besar Kerajinan dan Batik	Dra. Ratri Handayani dan Suryawati Ristiani, S. Pd.
4	Validasi Ahli Media	8 Mei 2015	Prodi Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Univeritas Negeri Yogyakarta	Prof. Herman Dwi Surjono, M. Sc., M. T., Ph. D.

5	Revisi Tahap I	6-17 Mei 2015	-	-
6	Uji coba perorangan	18 Mei 2015	SMA N 3 Purworejo	Siswa kelas X
7	Revisi Tahap II	18 Mei 2015	-	-
8	Uji Coba Kelompok Kecil	19 Mei 2015	SMA N 3 Purworejo	Siswa kelas X
9	Revisi Tahap III	19 -20 Mei 2015	-	-
10	Uji Coba Kelompok Besar	21 Mei 2015	SMA N 3 Purworejo	Siswa kelas X
11	Revisi Tahap Akhir	22-27 Mei 2015	-	-
12	Produksi Masal	Agustus 2015	SMA N 3 Purworejo	Siswa kelas X dan guru Prakarya

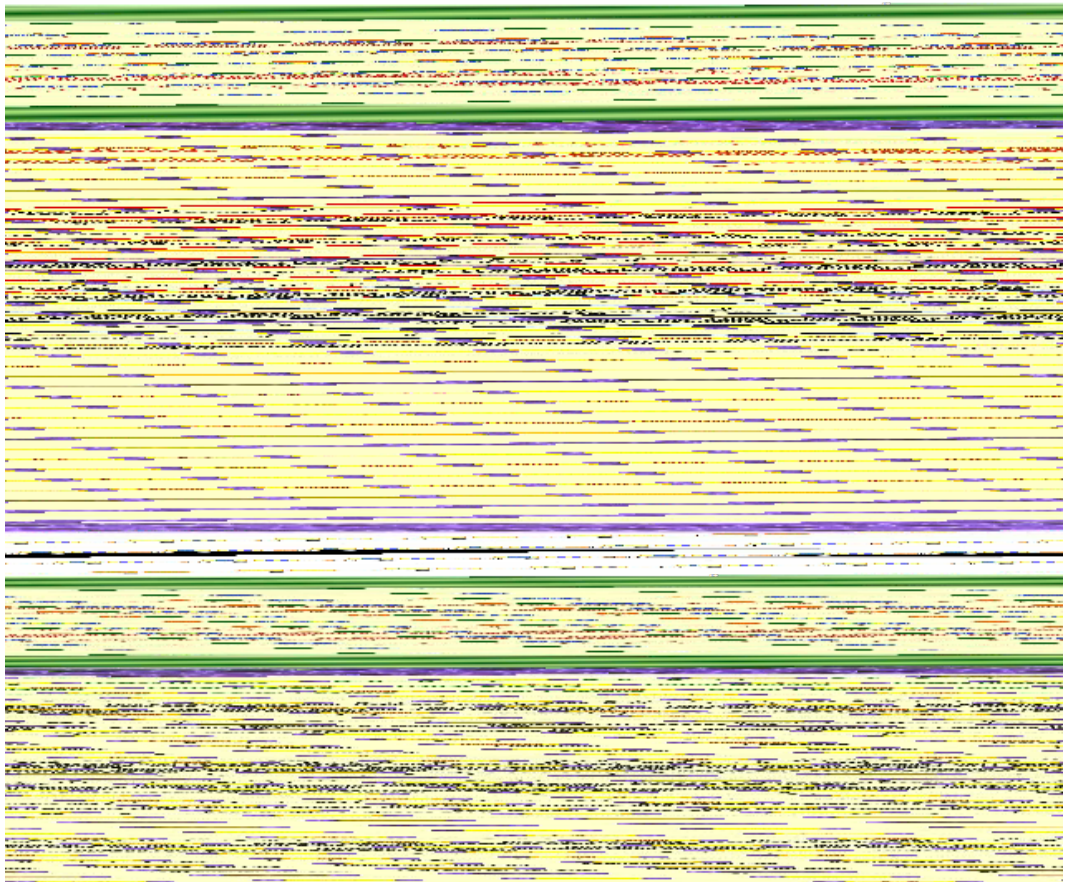
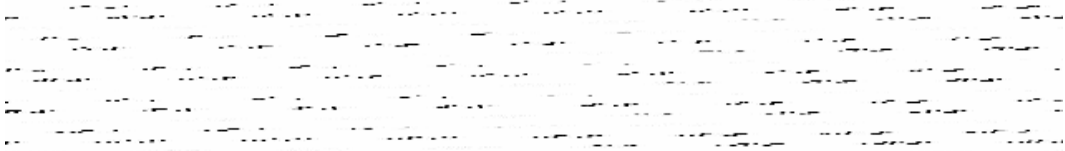
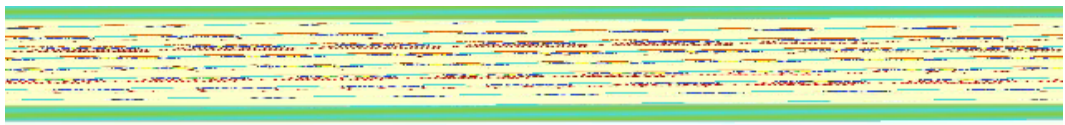
Instrument wawancara dengan guru :

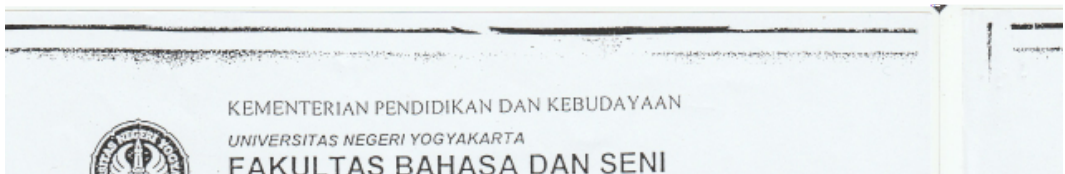
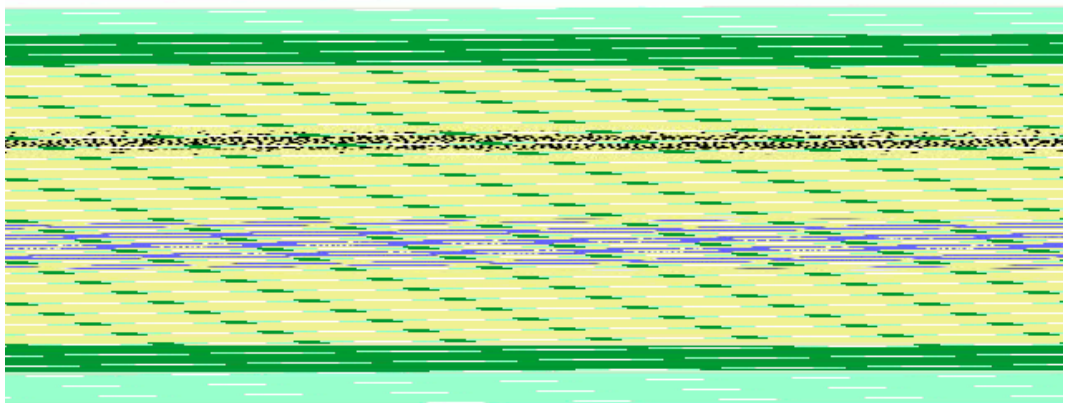
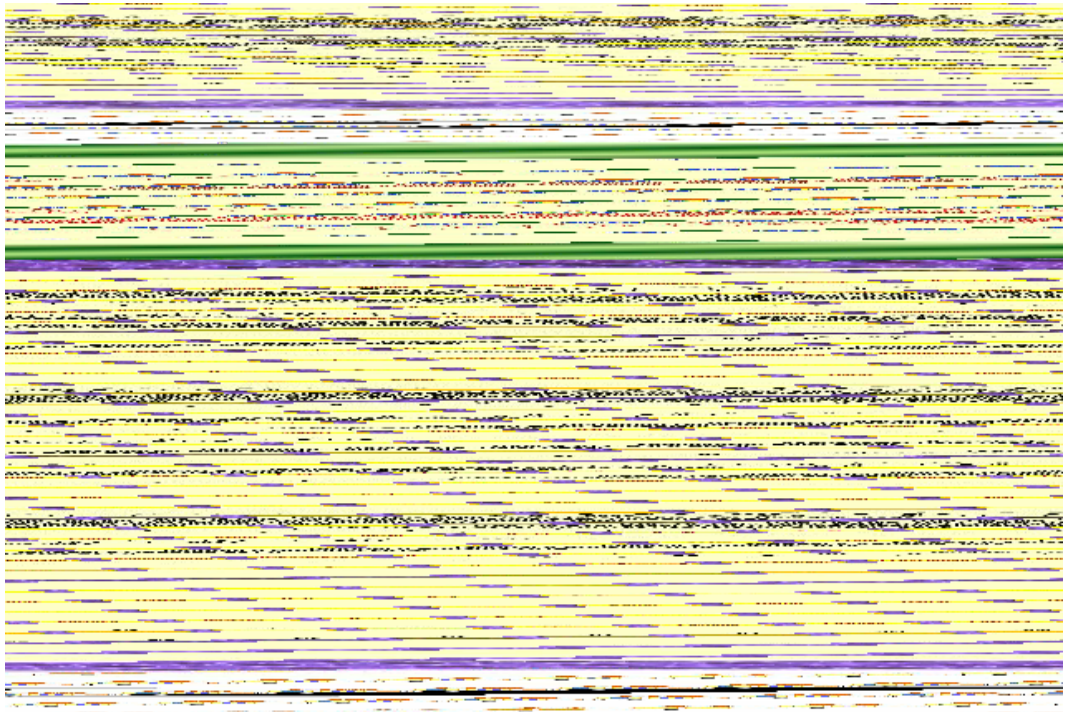
1. Kurikulum apa yang diterapkan di SMAN 3 Purworejo?
2. Seperti apa proses belajar mengajar prakarya dan kewirausahaan yang diterapkan di SMAN 3 Purworejo khususnya pada materi kerajinan ikat celup kelas X?
3. Hambatan apa yang dijumpai saat proses belajar mengajar prakarya dan kewirausahaan khususnya pada materi kerajinan ikat celup?
4. Seperti apa silabus yang digunakan dalam pelajaran prakarya dan kewirausahaan?
5. Bagaimana Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan diterapkan jika silabus yang digunakan seperti itu?
6. Apakah pada saat proses pembelajaran prakarya dan kewirausahaan khususnya kerajinan ikat celup menggunakan alat bantu atau media?
7. Jika menggunakan, media seperti apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?
8. Apakah dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan sudah pernah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif?
9. Jika belum pernah menggunakan, mengapa tidak mencoba menggunakan media tersebut dalam pembelajaran?
10. Apakah ibu/bapak dapat mengoperasikan komputer?
11. Apakah di SMAN 3 Purworejo ini terdapat laboratorium komputer atau ruang multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif?
12. Apabila akan dilakukan pengembangan media interaktif khususnya pada materi kerajinan ikat celup, media yang seperti apa yang

seharusnya dikembangkan?

Instrumen wawancara dengan peserta didik:

1. Kurikulum apa yang diterapkan di SMAN 3 Purworejo?
2. Seperti apa proses belajar mengajar prakarya dan kewirausahaan yang diterapkan di SMAN 3 Purworejo khususnya pada materi kerajinan ikat celup kelas X?
3. Hambatan apa yang dijumpai saat proses belajar mengajar prakarya dan kewirausahaan khususnya pada materi kerajinan ikat celup?
4. Apakah pada saat proses pembelajaran prakarya dan kewirausahaan khususnya kerajinan ikat celup menggunakan alat bantu atau media?
5. Jika menggunakan, media seperti apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?
6. Apakah dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan sudah pernah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif?
7. Apakah di SMAN 3 Purworejo ini terdapat laboratorium computer atau ruang multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif?
8. Apabila akan dilakukan pengembangan media interaktif khususnya pada materi kerajinan ikat celup, media yang seperti apa yang seharusnya dikembangkan?







Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id/

FRM/FBS/34-00
10 Jan 2011

Nomor : 83/UN34.12/TU/SK/15

Yogyakarta, 1 April 2015

Lampiran :

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.

Dekan

u.b. Wakil Dekan I


Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Bersama ini kami kirimkan nama mahasiswa FBS UNY Jurusan/Program Studi P.S. Rupa / P.S. Kerajinan yang mengajukan permohonan ijin penelitian untuk kecerluan penyusunan Tugas Akhir lengkap dengan deskripsi keperluan penelitian tersebut sebagai berikut.

1. Nama : Nia Legawati
2. NIM : 1207241010
3. Jurusan/Program Studi : Pencil Seni Rupa / Pencil Seni Kerajinan
4. Alamat Mahasiswa : Perum Pepabri Bojotukan no 24, Purwadajo, Jawa Tengah
5. Lokasi Penelitian : SMA N 3 Purwadajo
6. Waktu Penelitian : April - Juni
7. Tujuan dan maksud Penelitian : Penelitian Tugas Akhir Skripsi
8. Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Jumputan Kertas X di SMA N 3 Purwadajo
9. Pembimbing : 1. Dr. Kasiyati, M.Hum

Demikian permohonan ijin tersebut untuk dapat diproses sebagaimana mestinya

Ketua Jurusan,


Drs. Mardiyatmo, M.Pd.
NIP 19571005 198703 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207

nomor : 382a/UN.34.12/DT/IV/2015
lampiran : 1 Berkas Proposal
jenis : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 14 April 2015

kepada Yth.
Kepala Kantor Penanaman Modal dan
Perizinan Terpadu Kab. Purworejo
Urip Sumoharjo No. 6 Telp (0275)
5202 Purworejo 54111

Sehubungan dengan beritanya bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas
Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun
Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan
judul:

**KEPERKEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BATIK JUMPUTAN KELAS X DI SMA N 3
PURWOREJO**

Penelitian ini dimaksudkan adalah :
Nama : NIA LEGAWATI
NIM : 11207241010
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Kerajinan
Waktu Pelaksanaan : April-Mei 2015
Lokasi Penelitian : SMA N 3 Purworejo

Agar dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Sebagai izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kastubbag Pendidikan FBS,


Induningsih Utami, S.E.
NIP. 19670704 199312 2 001

Disetujui dan
Kepala SMA N 3 Purworejo

**PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU**

Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Purworejo Kode Pos 54111
Telp. (0275) 325202 Fax. (0275) 325202 Email : kpmpt@purworejokab.go.id

IZIN RISET / SURVEY / PKL

NOMOR : 072/216/2015

ur : Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 14 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2008 Nomor 11).

unjuk : Surat izin penelitian dari UNY No.382a/UN.34.12/DT/IV/2015 tanggal 14 April 2015

ati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo da :

N a m a	:	Nia Legawati
Pekerjaan	:	Mahasiswa
NIM/NIP/KTP/ dll.	:	11207241010
Instansi / Univ/ Perg. Tinggi	:	Universitas Negeri Yogyakarta
Jurusan	:	Pendidikan Seni Rupa
Program Studi	:	Pendidikan Seni Kerajinan
Alamat	:	Borokulon Rt.05/05 Kec.Banyuurip Kab.Purworejo
No. Telp.	:	085728730833
Penanggung Jawab	:	Dr. Kasiyan, M.Hum
Maksud / Tujuan	:	Penelitian
Judul	:	Pengembangan media pembelajaran interaktif batik jumputan kelas X di SMA N3 Purworejo
Lokasi	:	SMA N3 Purworejo
Lama Penelitian	:	2 bulan
Jumlah Peserta	:	

gan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

elaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.

iebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :

1. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Purworejo

2. Kepala Pemerintahan setempat (Camat, Kades / Lurah)

iesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq.

Kepala KPMPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

at Ijin ini berlaku tanggal 17 April 2015 sampai dengan tanggal 17 Juni 2015.

busan , dikirim kepada Yth :

a. Bappeda Kab. Purworejo;

a. Kantor Kesbangpol Kab.

urworejo;

a. Dindikbudpora Kab.Purworejo;

a. SMA N3 Purworejo;

akil Dekan I FBS UNY

Dikeluarkan : Purworejo

Pada Tanggal : 17 April 2015

a.n. BUPATI PURWOREJO

KEPALA KANTOR
PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
KABUPATEN PURWOREJO

TJATUR PRIYO UTOMO, S.Sos

Pembina Tk. I

NIP. 19640724 198611 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, PEMUDA DAN OLAAHRAHA

I. Dasa

II. Men

III. Bupi
kepa

✦

✦

✦

✦

✦

✦

✦

✦

✦

✦

✦

✦

✦

✦

Deni

a. F

b. S

1

2

c. S

k

Sura

Tem

1. K

2. K

Pu

3. K

4. K

5. W

SURAT KETERANGAN
Nomor : 423.1 / 331 / 2015

Kepala SMA Negeri 3 Purworejo Kabupaten Purworejo, menerangkan :

Nama : NIA LEGAWATI
NIM : 11207241010
Pekerjaan : Mahasiswi
Prodi : Pendidikan Seni Kerajinan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Bahwa yang bersangkutan telah melakukan kegiatan Penelitian di SMA Negeri 3 Purworejo, pada bulan April sampai dengan Juni 2015. Dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Batik Jumputan Kelas X di SMA Negeri 3 Purworejo.**

Demikian keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya



Purworejo, 9 Juni 2015

Kepala Sekolah,

Dra. Sri Sujarotun, M.Pd
NIP 19611031 1989032 002

LEMBAR VALIDASI UJI COBA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BATIK *JUMPUTAN* KELAS X DI SMA N 3 PURWOREJO

Mata Pelajaran : Prakarya dan Kewirausahaan
Kelas/ Semester : X/ Ganjil
Materi : Kerajinan Batik Ikat Celup (*Jumputan*)
Evaluator :
Peneliti : Nia Legawati
Tanggal : Mei 2015

Petunjuk :

1. Lember evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai ahli materi dibidang tekstil khususnya batik *jumputan* tentang kualitas materi dalam media pembelajaran interaktif batik *jumputan* untuk SMA kelas X yang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian:

1 = Sangat Kurang	4 = Baik
2 = Kurang	5 = Sangat Baik
3 = Cukup	

4. Mohon diberikan tanda check (v) pada kolom skala penilaian yang

sesuai dengan pendapat siswa.

5. Mohon memberikan komentar pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan rumusan standar kompetensi					
2.	Kemudahan memahami materi					
3.	Keruntutan penyajian materi					
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan					
5.	Pemberian motivasi belajar					
6.	Pemberian contoh					
7.	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri					
8.	Urutan pemilihan materi					
9.	Kejelasan petunjuk mengerjakan latihan soal					
10.	Kesesuaian soal dengan materi					
11.	Kualitas latihan soal dan penilaiannya					
	Jumlah					
	Presentase					

B. Aspek Materi/Isi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan uraian materi					
2.	Kesesuaian materi dengan situasi siswa					
3.	Kebersamaan materi dalam kehidupan					
4.	Aktualisasi isi materi					
5.	Kesesuaian materi dengan kompetensi					
6.	Keluasaan dan kedalaman materi					
7.	Ketepatan contoh untuk memperjelas materi					
8.	Kejelasan contoh yang disajikan					
9.	Kejelasan gambar yang disajikan					
10.	Kejelasan bahasa yang digunakan					
	Jumlah					
	Presentase					

C. Aspek Tampilan

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Proposional <i>layout</i> (tata letak teks dan gambar)					
2.	Kesesuaian pemilihan background					
3.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf					
4.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf					
5.	Kesesuaian pemilihan music dengan materi					

6.	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi					
7.	Kesesuaian pemilihan video dengan materi					
8.	Pilihan tombol					
9.	Konsistensi penempatan tombol					
10.	Konsistensi penyajian					
	Jumlah					
	Presentase					

D. Aspek Pemograman

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tingkat interaktifitas dengan media					
2.	Kemudahan <i>button</i> /navigasi					
3.	Kemudahan memilih menu sajian					
4.	Kebebasan memilih menu sajian					
5.	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari					
6.	Kemudahan keluar dari program					
7.	Kesesuaian pembabagan					
8.	Kejelasan petunjuk penggunaan					
9.	Efisiensi teks					

10.	Efisiensi gambar					
11.	Efisiensi video					
	Jumlah					
	Presentase					

Komentar dan Saran:

Purworejo, Mei 2015

Peserta Didik

()

LAMPIRAN III

Curriculum Vitae Ahli Materi

Curriculum Vitae Ahli Media

Curriculum Vitae Ahli Materi

- | | |
|------------|--|
| 1. Nama | : Suryawati Ristiani, S. Pd |
| 2. Jabatan | : Bidang PKAT Balai Besar Kerajinan
dan Batik Yogyakarta |
| 3. NIP | : 19740211 200312 2 001 |
| 4. Email | : ristianijogja@gmail.com |

5. Alamat Lembaga : Balai Basar Kerajinan dan Batik
Yogyakarta
6. Alamat Rumah : Jl. Kebunraya no. 36c-Yogyakarta

Curriculum Vitae Ahli Media

1. Nama : Herman Dwi Surjono, Drs., M.Sc., MT.,
Ph.D.,Prof
2. Jabatan : Guru Besar

Kaprodi TP

3. NIP : 19640205 198703 1 001
4. NIDN : 5026405
5. Email : hermansurjono@uny.ac.id
6. Keahlian : E-learning
Multimedia Pembelajaran
Pembelajaran Teknologi Informasi
7. Alamat Lembaga : Pascasarjana UNY
8. Alamat Rumah : JL. Gandaria no.7 Perum Jambusari
Indah Yogyakarta
9. Website : <http://blog.uny.ac.id/hermansurjono> ,
<http://herman.elearning-jogja.org/>

LAMPIRAN IV

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kerajinan Ikat Celup

tusuk jelujur

Handoyo)
12/12

Penggunaan

Kompetensi Dasar

Materi

Latihan Soal

Profil Pengembang

Daftar Pustaka

Teknik Jahitan

adalah penutupan permukaan kain dengan menggunakan dengan benang nilon kemudian ditadik dan diikat erat.




Gambar 3.1 : contoh teknik jahitan
(sumber: Buku "Batik dan Jumputan" oleh Joko Dwi





Prakarya dan Kewirausahaan
Ikat Celup (Jumputan)

Soal No. 6

Skor Kamu

itnya

Daun jati dapat menghasilkan warna...

☒ Merah

☒ Kuning

☒ Hijau

☒ Hitam

☒ Ungu

Soal Beriku





Prakarya dan Kewirausahaan
Ikat Celup (Jumputan)

Soal No.8

Skor Kamu



teknik tersebut menghasilkan motif..







☒ Gambar 5
 ☒ Gambar 4
 ☒ Gambar 3
 ☒ Gambar 2
 ☒ Gambar 1

itnya

Soal Beriku



Prakarya dan Kewirausahaan
Ikat Celup (Jumputan)

Soal No. 9

Skor Kamu



Teknik disamping menghasilkan motif...



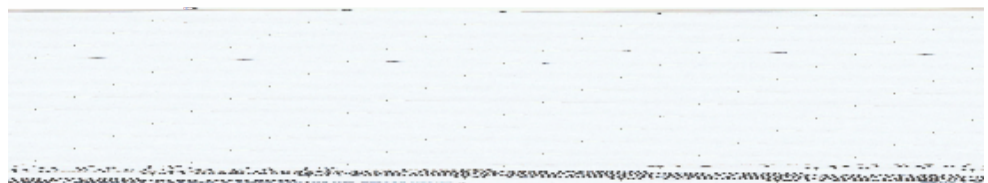


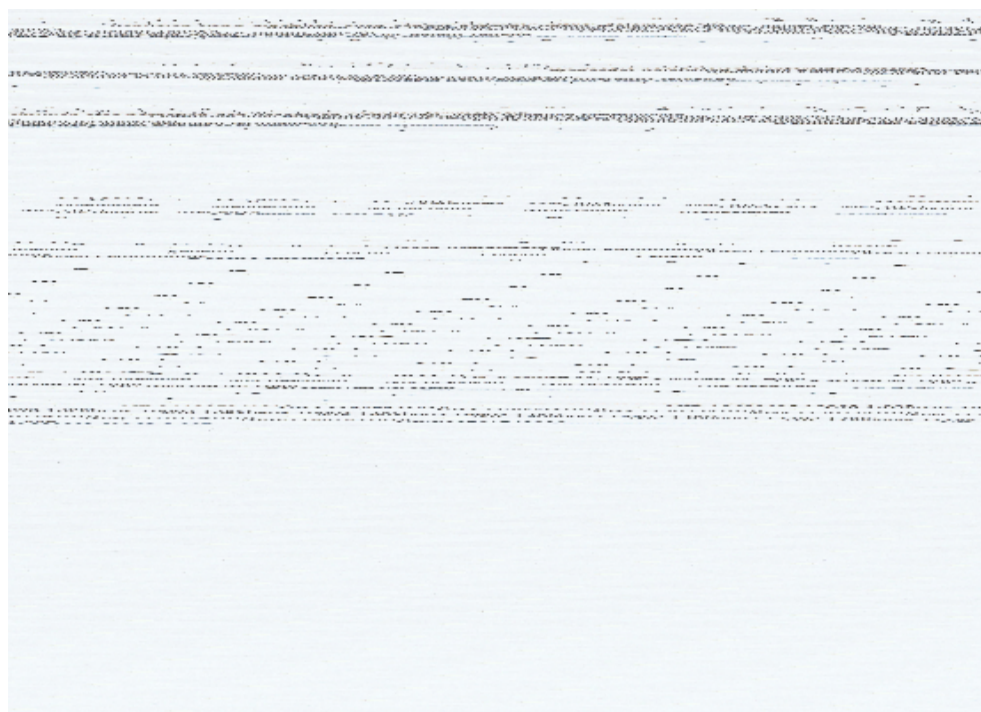
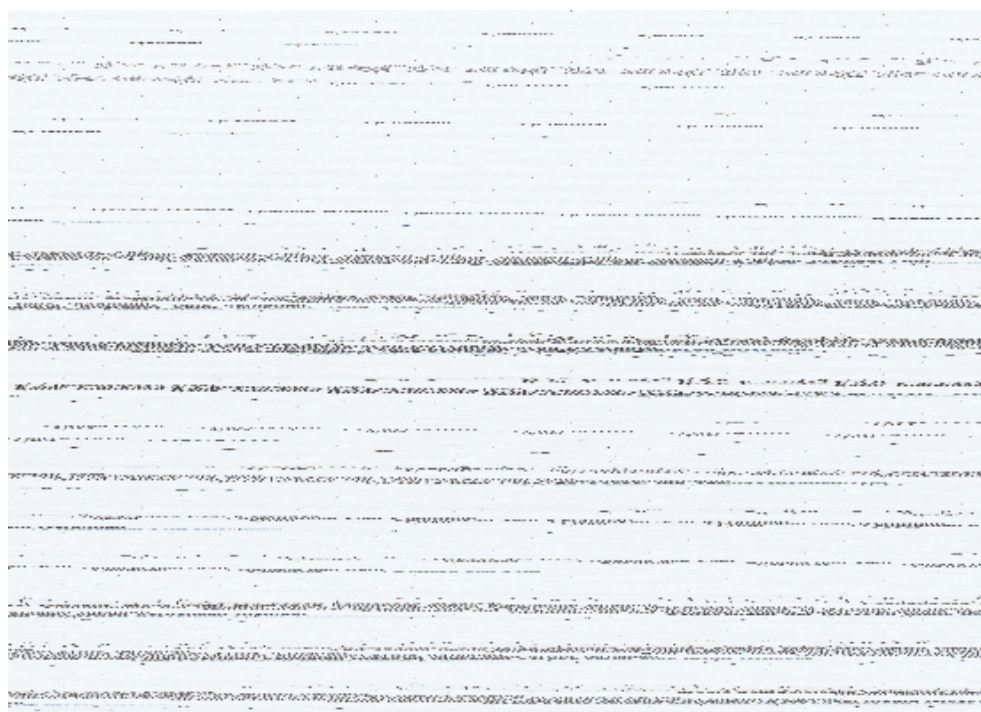


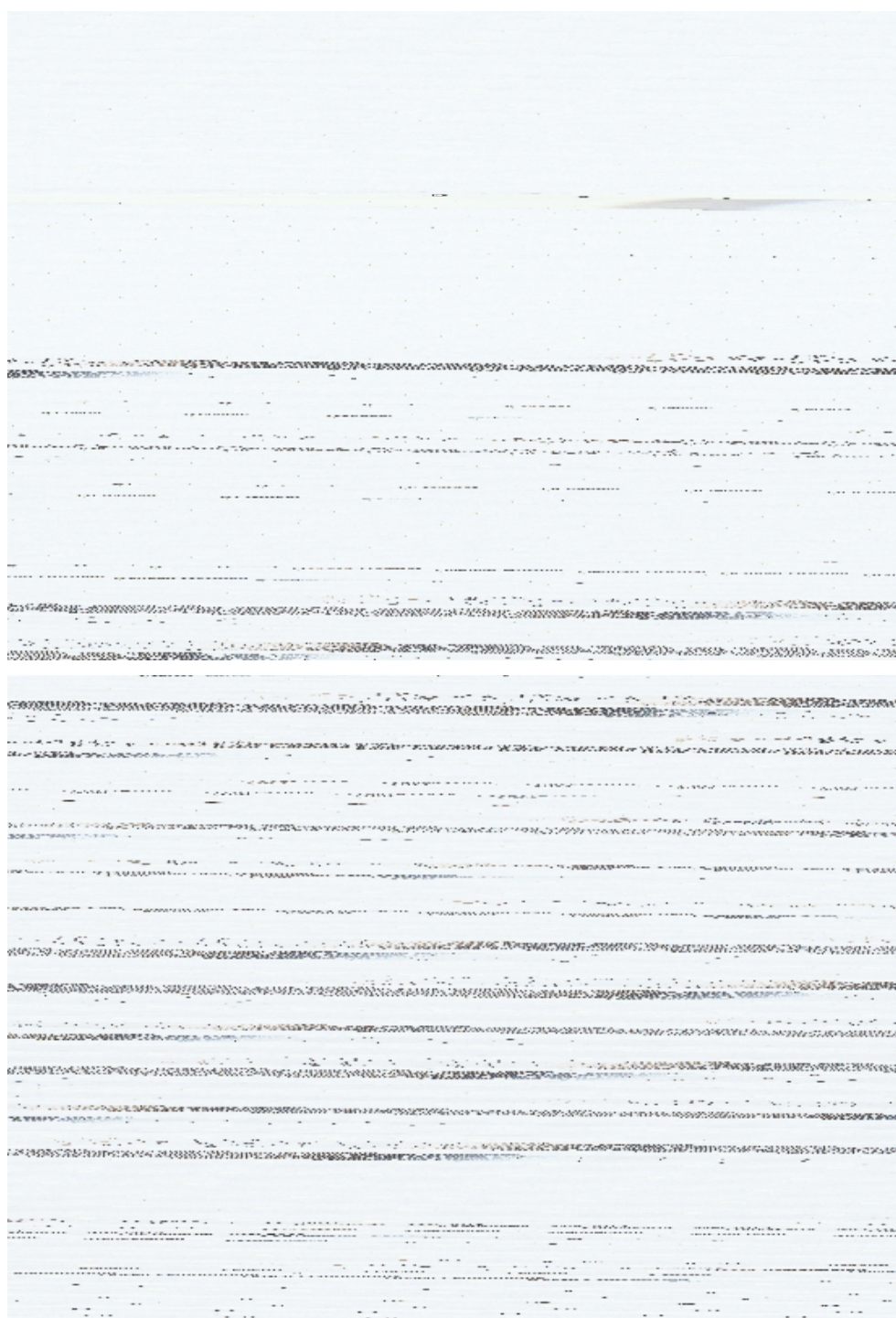
☒ Gambar 1
 ☒ Gambar 2
 ☒ Gambar 3
 ☒ Gambar 4
 ☒ Gambar 5



itnya

Soal Beriku







	
Skor Kamu :	Soal No. 2
ik ikat celup adalah..	Yang termasuk bahan yang digunakan dalam pembuatan bat
	<ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Panci<input checked="" type="checkbox"/> Malam<input checked="" type="checkbox"/> Kemplor<input checked="" type="checkbox"/> Parafin<input checked="" type="checkbox"/> Kain
Soal Berikutnya 	

	
<i>Prakarya dan Kewirausahaan</i> <i>Ikat Celup (Jumputan)</i>	
Skor Kamu :	Soal No. 3

tan batik ikat celup?

Soal Berikutnya



Apa fungsi ikatan tali yang paling tepat pada proses pembua

- ☒ Menghalangi agar warna tidak masuk pada kain
- ☒ Membebaskan warna agar masuk pada kain
- ☒ Merapikan kain agar tidak berantakan
- ☒ Menyatukan beberapa kain
- ☒ Memberikan efek segitiga pada kain



Prakarya dan Kewirausahaan
Ikat Celup (Jumputan)

Skor Kamu :

Soal No. 4

Motif pada batik ikat celup dibagi menjadi 2, yaitu:..

- ☒ Motif geometris dan motif lingkaran
- ☒ Motif hewan dan motif tumbuhan
- ☒ Motif non geometris dan motif geometris
- ☒ Motif segitiga dan motif lingkaran
- ☒ Motif tumbuhan dan motif non geometris

Soal Berikutnya



Prakarya dan Kewirausahaan
Ikat Celup (Jumputan)

Skor Kamu :

Soal No. 5

Soal Berikutnya



Salah satu contoh motif geometris adalah..

- ☒ Motif bunga
- ☒ Motif lingkaran
- ☒ Motif tumbuhan
- ☒ Motif burung
- ☒ Motif hewan



Prakarya dan Kewirausahaan
Ikat Celup (Jumputan)

Skor Kamu :

Soal No. 10

can motif...






Soal Berikutnya






Teknik disamping menghasill

- ☒ Gambar 5
- ☒ Gambar 4
- ☒ Gambar 3
- ☒ Gambar 2
- ☒ Gambar 1




HOME

EXIT



Prakarya dan Kewirausahaan
Ikat Celup (Jumputan)

Nilai Anda

Komentar

Ulangi Test

Kunci
Jawaban

From
Pengembang

Daftar
Pustaka

(sumber: Buku "Membuat batik jumputan" oleh Rini Ningsih)

4/9

▶ || 🔊

◀ ▶

 *PraKarya dan Kewirausahaan*
Ikut Celup (Jumputan)

HOME EXIT

Kunci Jawaban:

- | | |
|------|-------|
| 1. d | 6. c |
| 2. e | 7. a |
| 3. a | 8. d |
| 4. c | 9. d |
| 5. b | 10. c |



Prakarya dan Kewirausahaan
KerajinanIkat Celup (Jumputan)



Petunjuk
Penggunaan

Kompetensi
Dasar

Materi

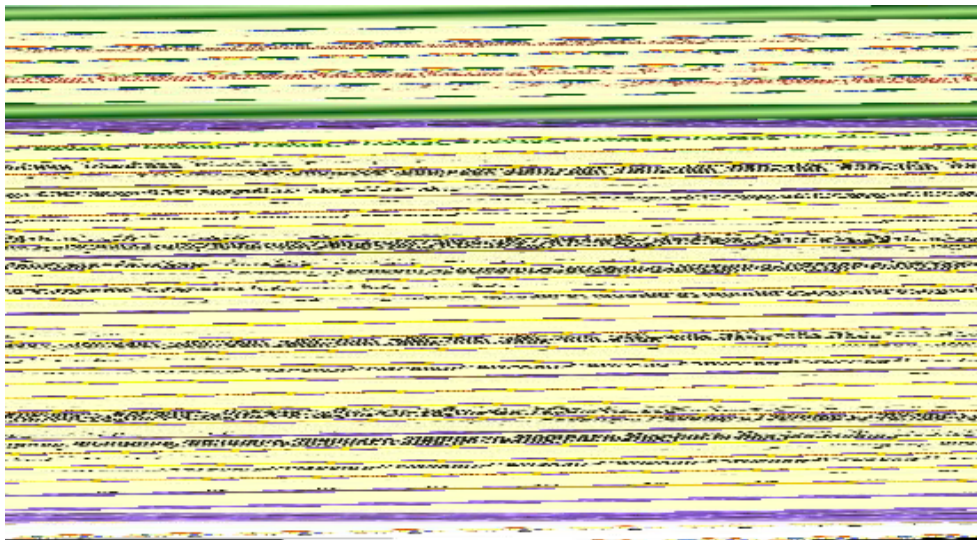
Latihan
Soal

Profil
Pengembang

Daftar
Pustaka

Profil Pengembang

Nama : Nia Legawati
NIM : 11207241010
Prodi : Pendidikan Seni Kerajinan
Universitas Negeri Yogyakarta
email : nia_ega@rocketmail.com
nia.ega@gmail.com



Prakarya dan Kewirausahaan
KerajinanIkat Celup (Jumputan)



Petunjuk Penggunaan

Kompetensi Dasar

Materi

Latihan Soal

Profil Pengembang

Daftar Pustaka

Tim penyusun. 2014. **Prakarya dan Keterampilan** untuk kelas X SMA. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.

Tim Balai Pengembangan Batik. 1990. *Teknologi Tekstil Kerajinan Batik-Jumputan*. Yogyakarta: Balai Besar Industri Kerajinan dan Batik.

True Tie Dye. 2005. www.TrueTieDye.com. Diunduh pada tanggal 8 Agustus 2014,

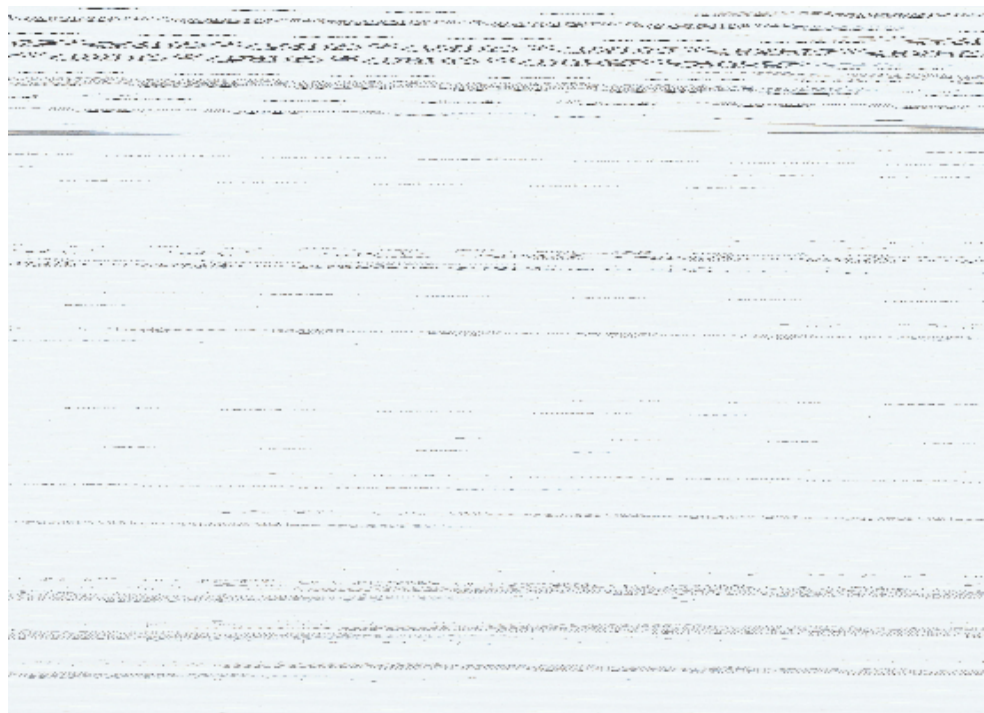
2/2



Apakah anda yakin ingin keluar dari aplikasi ini?

Ya

Tidak





Prakarya dan Kewirausahaan
Kerajinan Ikat Celup (Jumputan)



Petunjuk
Penggunaan

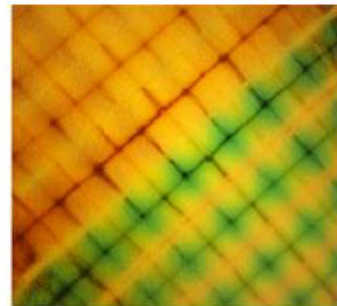
Kompetensi
Dasar

Materi

Latihan
Soal

Profil
Pengembang

Daftar
Pustaka



Gambar 2.3 : contoh teknik ikat 2
(sumber: artisenivisual.blogspot.com)

3/12



1. The first part of the document is a title page. It contains the title of the document, the author's name, and the date of the document. The title is "The first part of the document is a title page. It contains the title of the document, the author's name, and the date of the document." The author's name is "The author's name is the name of the person who wrote the document." The date of the document is "The date of the document is the date when the document was written." The title page is the first page of the document and it is usually the most important page. It is the page that the reader sees first and it is the page that the reader will remember. The title page is the first page of the document and it is usually the most important page. It is the page that the reader sees first and it is the page that the reader will remember.

2. The second part of the document is the introduction. It contains the main points of the document and it is usually the most interesting part. The introduction is the second page of the document and it is usually the most interesting part. It is the page that the reader sees second and it is the page that the reader will remember. The introduction is the second page of the document and it is usually the most interesting part. It is the page that the reader sees second and it is the page that the reader will remember.

3. The third part of the document is the body. It contains the main text of the document and it is usually the longest part. The body is the third page of the document and it is usually the longest part. It is the page that the reader sees third and it is the page that the reader will remember. The body is the third page of the document and it is usually the longest part. It is the page that the reader sees third and it is the page that the reader will remember.

4. The fourth part of the document is the conclusion. It contains the main points of the document and it is usually the most important part. The conclusion is the fourth page of the document and it is usually the most important part. It is the page that the reader sees fourth and it is the page that the reader will remember. The conclusion is the fourth page of the document and it is usually the most important part. It is the page that the reader sees fourth and it is the page that the reader will remember.

5. The fifth part of the document is the bibliography. It contains the list of references and it is usually the last part. The bibliography is the fifth page of the document and it is usually the last part. It is the page that the reader sees fifth and it is the page that the reader will remember. The bibliography is the fifth page of the document and it is usually the last part. It is the page that the reader sees fifth and it is the page that the reader will remember.

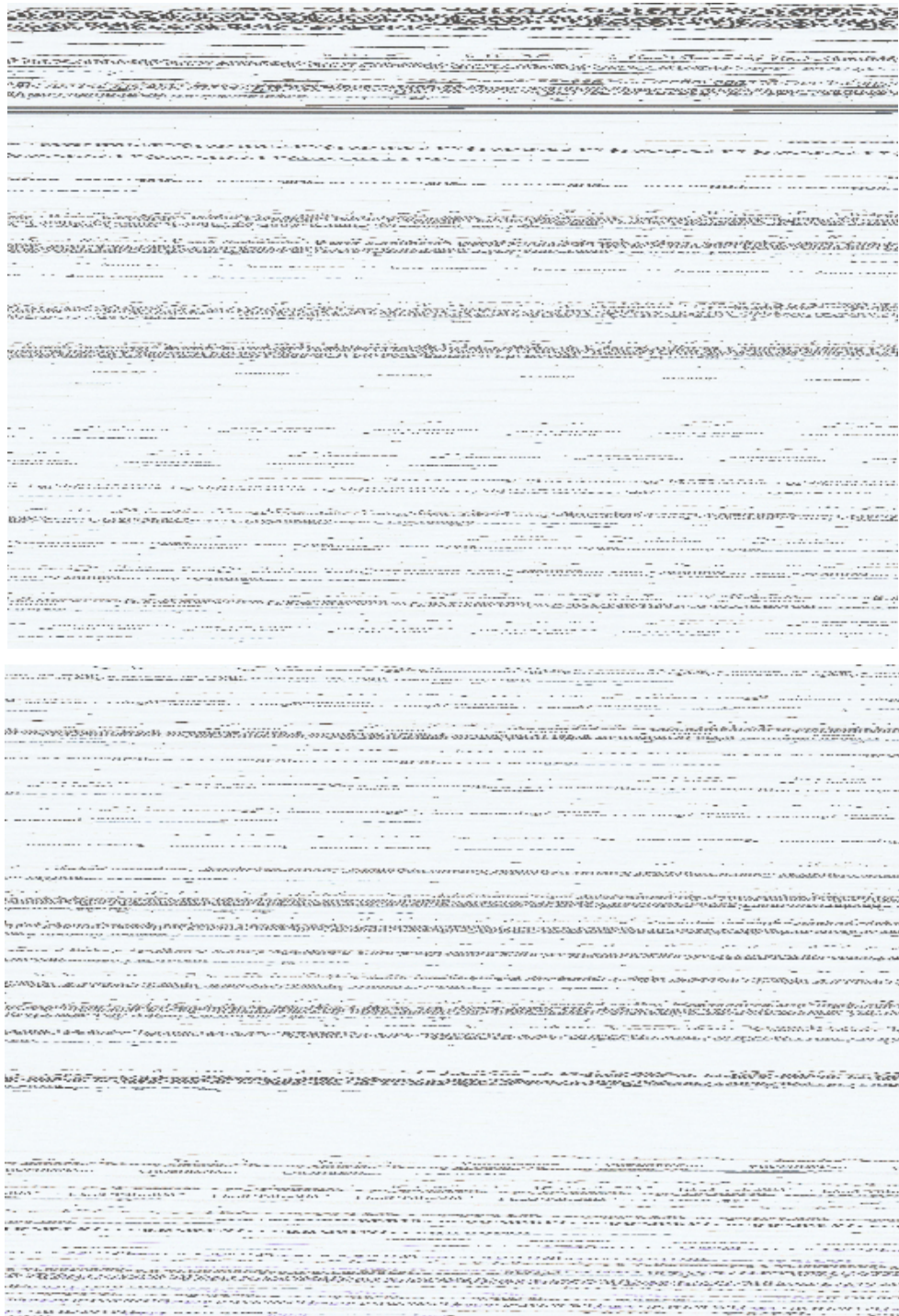
6. The sixth part of the document is the appendix. It contains the additional information and it is usually the last part. The appendix is the sixth page of the document and it is usually the last part. It is the page that the reader sees sixth and it is the page that the reader will remember. The appendix is the sixth page of the document and it is usually the last part. It is the page that the reader sees sixth and it is the page that the reader will remember.

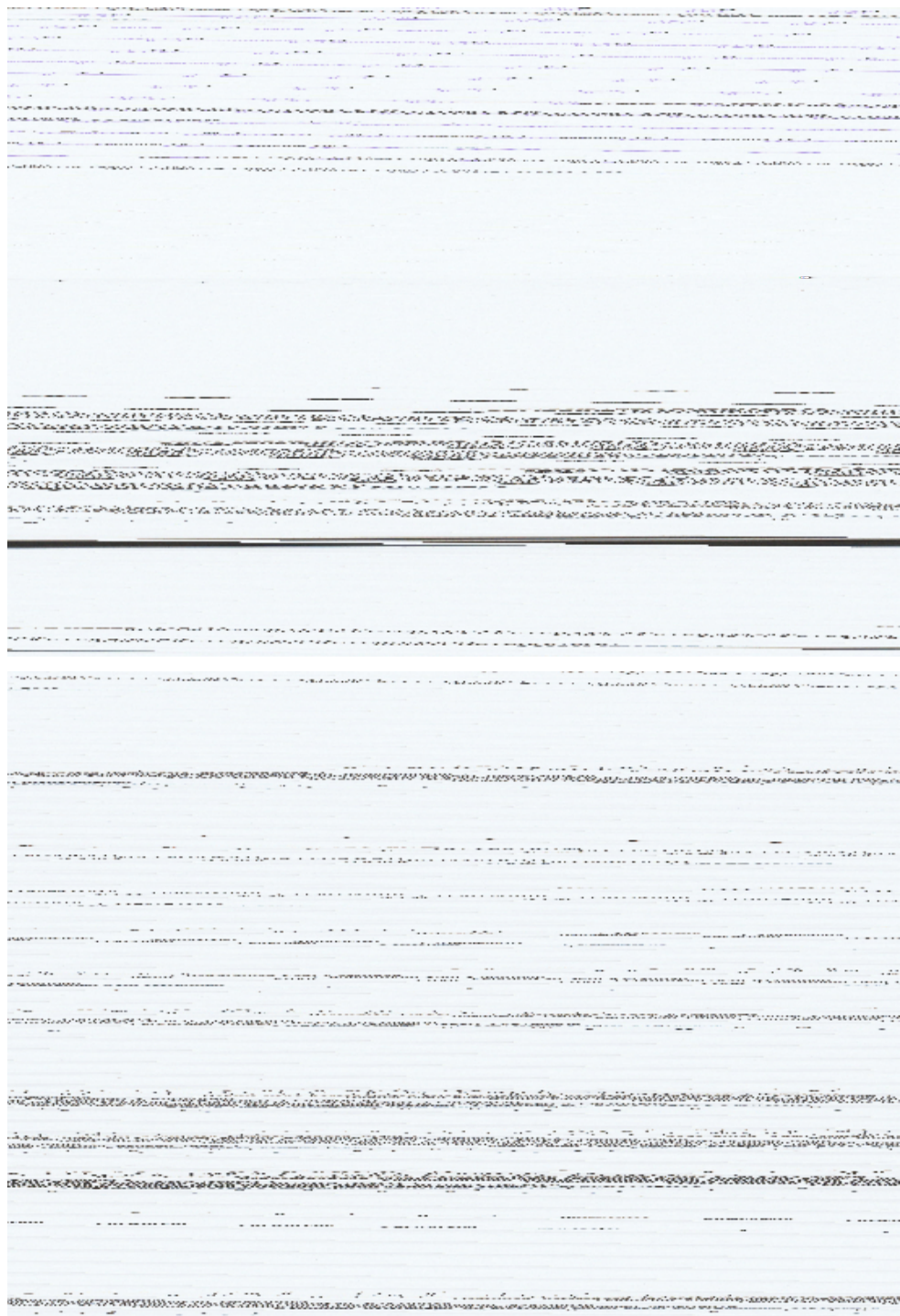
7. The seventh part of the document is the index. It contains the list of topics and it is usually the last part. The index is the seventh page of the document and it is usually the last part. It is the page that the reader sees seventh and it is the page that the reader will remember. The index is the seventh page of the document and it is usually the last part. It is the page that the reader sees seventh and it is the page that the reader will remember.

8. The eighth part of the document is the glossary. It contains the list of terms and it is usually the last part. The glossary is the eighth page of the document and it is usually the last part. It is the page that the reader sees eighth and it is the page that the reader will remember. The glossary is the eighth page of the document and it is usually the last part. It is the page that the reader sees eighth and it is the page that the reader will remember.

9. The ninth part of the document is the list of figures. It contains the list of figures and it is usually the last part. The list of figures is the ninth page of the document and it is usually the last part. It is the page that the reader sees ninth and it is the page that the reader will remember. The list of figures is the ninth page of the document and it is usually the last part. It is the page that the reader sees ninth and it is the page that the reader will remember.

10. The tenth part of the document is the list of tables. It contains the list of tables and it is usually the last part. The list of tables is the tenth page of the document and it is usually the last part. It is the page that the reader sees tenth and it is the page that the reader will remember. The list of tables is the tenth page of the document and it is usually the last part. It is the page that the reader sees tenth and it is the page that the reader will remember.







Prakarya dan Kewirausahaan
Kerajinan Ikat Celup (Jumputan)

EXIT

Petunjuk Penggunaan

Kompetensi Dasar

Materi

Latihan Soal

Profil Pengembang

Daftar Pustaka

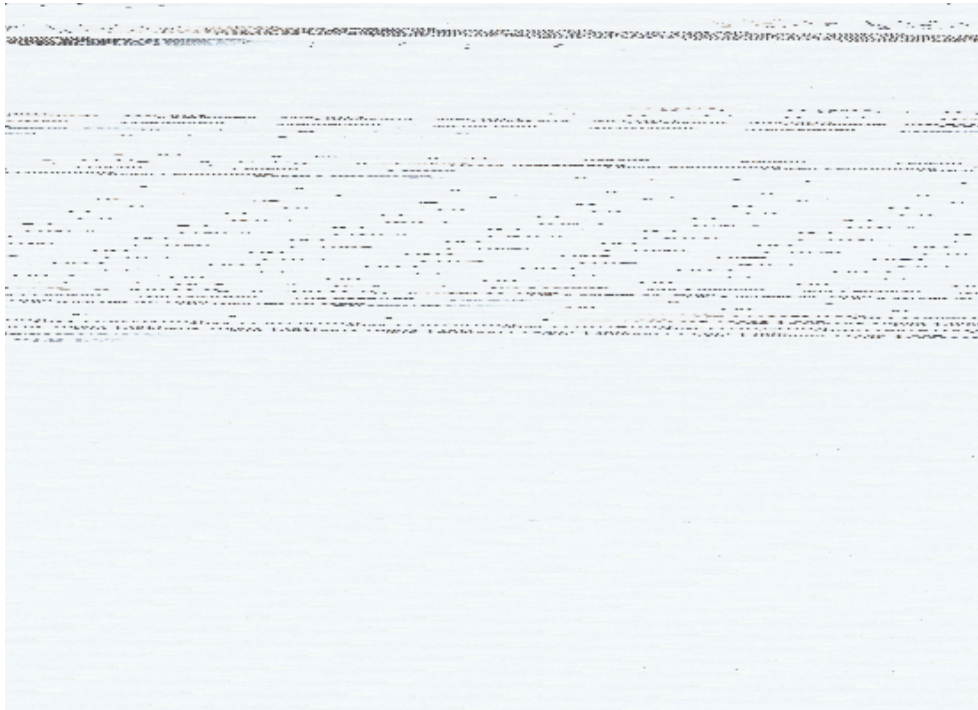
Teknik Jahitan

adalah penutupan permukaan kain dengan menggunakan tusuk jelujur dengan benang nilon kemudian ditadik dan diikat erat.

Gambar 3.1 : contoh teknik jahitan
(sumber: Buku "Batik dan Jumputan" oleh Joko Dwi Handoyo)

12/12





Prakarya dan Kewirausahaan
Ikat Celup (Jumputan)

Soal No. 1

Skor Kamu :

Dibawah ini merupakan alat yang digunakan dalam pembuatan batik ikat celup, kecuali...

- ☒ Pendedel
- ☒ Gunting
- ☒ Gawangan
- ☒ Canting
- ☒ Kelereng

Soal Berikutnya





Soal No. 2

Skor Kamu :

Yang termasuk bahan yang digunakan dalam pembuatan batik ikat celup adalah..

- ☒ Panci
- ☒ Malam
- ☒ Kompot
- ☒ Parafin
- ☒ Kain

Soal Berikutnya



Prakarya dan Kewirausahaan
Ikat Celup (Jumputan)

Soal No. 3

Skor Kamu :

Apa fungsi ikatan tali yang paling tepat pada proses pembuatan batik ikat celup?

- ☒ Menghalangi agar warna tidak masuk pada kain
- ☒ Membebaskan warna agar masuk pada kain
- ☒ Merapikan kain agar tidak berantakan
- ☒ Menyatukan beberapa kain
- ☒ Memberikan efek segitiga pada kain

Soal Berikutnya





PraKarya dan Kewirausahaan
Ikat Celup (Jumputan)

Soal No. 4

Skor Kamu :

Motif pada batik ikat celup dibagi menjadi 2, yaitu:..

- ☒ Motif geometris dan motif lingkaran
- ☒ Motif hewan dan motif tumbuhan
- ☒ Motif non geometris dan motif geometris
- ☒ Motif segitiga dan motif lingkaran
- ☒ Motif tumbuhan dan motif non geometris

Soal Berikutnya



PraKarya dan Kewirausahaan
Ikat Celup (Jumputan)

Soal No. 5

Skor Kamu :

Salah satu contoh motif geometris adalah..

- ☒ Motif bunga
- ☒ Motif lingkaran
- ☒ Motif tumbuhan
- ☒ Motif burung
- ☒ Motif hewan

Soal Berikutnya





PraKarya dan Kewirausahaan
Ikat Celup (Jumputan)

Soal No. 6

Skor Kamu :

Pewarna naptol termasuk...

- ☒ Pewarna alami
- ☒ Pewarna tunggal
- ☒ Pewarna sintesis
- ☒ Pewarna natural
- ☒ Pewarna campuran

Soal Berikutnya



PraKarya dan Kewirausahaan
Ikat Celup (Jumputan)

Soal No. 7

Skor Kamu :

Daun jati dapat menghasilkan warna...

- ☒ Merah
- ☒ Kuning
- ☒ Hijau
- ☒ Hitam
- ☒ Ungu

Soal Berikutnya





PraKarya dan Kewirausahaan
Ikat Celup (Jumputan)

Soal No.8

Skor Kamu :



teknik tersebut menghasilkan motif..

- ☒ Gambar 5
- ☒ Gambar 4
- ☒ Gambar 3
- ☒ Gambar 2
- ☒ Gambar 1



Soal Berikutnya



PraKarya dan Kewirausahaan
Ikat Celup (Jumputan)

Soal No. 9

Skor Kamu :



Teknik disamping menghasilkan motif...

- ☒ Gambar 1
- ☒ Gambar 2
- ☒ Gambar 3
- ☒ Gambar 4
- ☒ Gambar 5



Soal Berikutnya





PraKarya dan Kewirausahaan
Ikat Celup (Jumputan)

Soal No. 10

Skor Kamu :



Teknik disamping menghasilkan motif...



- ☒ Gambar 5
- ☒ Gambar 4
- ☒ Gambar 3
- ☒ Gambar 2
- ☒ Gambar 1

Soal Berikutnya



PraKarya dan Kewirausahaan
Ikat Celup (Jumputan)

HOME

EXIT

Nilai Anda

Komentar

Ulangi Test

Kunci
Jawaban



Kunci Jawaban:

- | | |
|------|-------|
| 1. d | 6. c |
| 2. e | 7. a |
| 3. a | 8. d |
| 4. c | 9. d |
| 5. b | 10. c |



Petunjuk
Penggunaan

Kompetensi
Dasar

Materi

Latihan
Soal

Profil
Pengembang

Daftar
Pustaka

Profil Pengembang

Nama : Nia Legawati
NIM : 11207241010
Prodi : Pendidikan Seni Kerajinan
Universitas Negeri Yogyakarta
email : nia_ega@rocketmail.com
nia.ega@gmail.com





Petunjuk
Penggunaan

Kompetensi
Dasar

Materi

Latihan
Soal

Profil
Pengembang

Daftar
Pustaka

Daftar Pustaka

Dwi handoyo, joko.2008 .*Batik dan Jumputan*.
Yogyakarta: PT Mancana Jaya
Cemerlang.

Majelis Guru Cemerlang Malaysia. 2012. Kerja Kusus SMP
Tugas 4. artisenivisual.blogspot.com. Diunduh
pada tanggal 8 Agustus 2014.

Ningsih, Rini. 2001. *Membuat Batik Jumputan*.
Yogyakarta: Adi Cita.

Setiawati, Puspita. 2008. *Kupas Tuntas Teknik Proses
Membatik dilengkapi dengan teknik menyablon*.
Yogyakarta: Absolut.

1/2



Petunjuk
Penggunaan

Kompetensi
Dasar

Materi

Latihan
Soal

Profil
Pengembang

Daftar
Pustaka

Tim penyusun. 2014. *Prakarya dan Keterampilan
untuk kelas X SMA*. Jakarta: Kementrian
Pendidikan Nasional.

Tim Balai Pengembangan Batik. 1990. *Teknologi Tekstil
Kerajinan Batik-Jumputan*.
Yogyakarta: Balai Besar
Industri Kerajinan dan Batik.

True Tie Dye. 2005. www.TrueTieDye.com. Diunduh pada
tanggal 8 Agustus 2014,

2/2



Apakah anda yakin ingin keluar dari aplikasi ini?

Ya

Tidak

LAMPIRAN V

Surat Izin Penelitian

Surat Permohonan Menjadi Ahli Materi

Surat Permohonan Menjadi Ahli Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id/

FRM/FBS/34-00
10 Jan 2011

Nomor : 03/0034.12/10/SK/15
Lampiran :
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yogyakarta, 1 April 2015

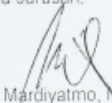
Kepada Yth.
Dekan
u.b. Wakil Dekan I
Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Bersama ini kami kirimkan nama mahasiswa FBS UNY Jurusan/Program Studi P.S. Rupa / P.S. Kerajinan yang mengajukan permohonan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir lengkap dengan deskripsi keperluan penelitian tersebut sebagai berikut.

1. Nama : Nia Legawati
2. NIM : 11207241010
3. Jurusan/Program Studi : Pend. Seni Rupa / Pend. Seni Kerajinan
4. Alamat Mahasiswa : Perum Pegabri Borotukan no 250, Purwarejo, Jawa Tengah
5. Lokasi Penelitian : SMA N 3 Purwarejo
6. Waktu Penelitian : April - Juni
7. Tujuan dan maksud Penelitian : Penelitian Tugas Akhir Skripsi
8. Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Jumputan Kelas X di SMA N 3 Purwarejo
9. Pembimbing : 1. Dr. Kasiyan, M. Hum

Demikian permohonan ijin tersebut untuk dapat diproses sebagaimana mestinya

Ketua Jurusan,


Drs. Mardiyatmo, M.Pd.
NIP. 19571005 198703 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax: (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FDS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 382a/UN.34.12/DT/IV/2015
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 14 April 2015

Kepada Yth.
Bupati Purworejo
c.q. Kepala Kantor Penanaman Modal dan
Perizinan Terpadu Kab. Purworejo
Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Telp (0275)
325202 Purworejo 54111

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TAIBS), dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BATIK JUMPUTAN KELAS X DI SMA N 3
PURWOREJO**

Mahasiswa dimaksud adalah :
Nama : NIA LEGAWATI
NIM : 11207241010
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Kerajinan
Waktu Pelaksanaan : April-Mei 2015
Lokasi Penelitian : SMA N 3 Purworejo

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,


Indun Finto Utami, S.E.
NIP.19670704 199312 2 001

Tembusan:
- Kepala SMA N 3 Purworejo



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU

Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Purworejo Kode Pos 54111
Telp. (0275) 325202 Fax. (0275) 325202 Email : kpmpt@purworejakab.go.id

IZIN RISET / SURVEY / PKL

NOMOR : 072/216/2015

- I. Dasar : Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 14 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2008 Nomor 11).
- II. Menunjuk : Surat izin penelitian dari UNY No.382a/UN.34.12/DT/IV/2015 tanggal 14 April 2015
- III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

❖ Nama	: Nia Legawati
❖ Pekerjaan	: Mahasiswa
❖ NIM/NIP/KTP/ dll.	: 11207241010
❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
❖ Jurusan	: Pendidikan Seni Rupa
❖ Program Studi	: Pendidikan Seni Kerajinan
❖ Alamat	: Borokulon Rt.05/05 Kec.Banyuurip Kab.Purworejo
❖ No. Telp.	: 085728730833
❖ Penanggung Jawab	: Dr. Kasiyan, M.Hum
❖ Maksud / Tujuan	: Penelitian
❖ Judul	: Pengembangan media pembelajaran interaktif batik jumputan kelas X di SMA N3 Purworejo
❖ Lokasi	: SMA N3 Purworejo
❖ Lama Penelitian	: 2 bulan
❖ Jumlah Peserta	:

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- b. Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
 1. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Purworejo
 2. Kepala Pemerintahan setempat (Camat, Kades / Lurah)
- c. Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPMPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

Surat Ijin ini berlaku tanggal 17 April 2015 sampai dengan tanggal 17 Juni 2015.

Tembusan , dikirim kepada Yth :

1. Ka. Bappeda Kab. Purworejo;
2. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Purworejo;
3. Ka. Dindikbudpora Kab.Purworejo;
4. Ka. SMA N3 Purworejo;
5. Wakil Dekan I FBS UNY

Dikeluarkan : Purworejo
Pada Tanggal : 17 April 2015

a.n. BUPATI PURWOREJO

KEPALA KANTOR
PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
KABUPATEN PURWOREJO



TJATUR PRIYO UTOMO, S.Sos
Pembina Tk. I
NIP. 19640724 198611 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 PURWOREJO
Jalan Yogyakarta KM. 8 Telepon (0275) 323665 KP 54173

SURAT KETERANGAN

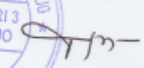
Nomor : 423.1 / 331 / 2015

Kepala SMA Negeri 3 Purworejo Kabupaten Purworejo, menerangkan :

Nama : NIA LEGAWATI
NIM : 11207241010
Pekerjaan : Mahasiswi
Prodi : Pendidikan Seni Kerajinan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Bahwa yang bersangkutan telah melakukan kegiatan Penelitian di SMA Negeri 3 Purworejo, pada bulan April sampai dengan Juni 2015. Dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Batik Jomputan Kelas X di SMA Negeri 3 Purworejo.**

Demikian keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya

Purworejo, 9 Juni 2015
Kepala Sekolah,

Dra. Sri Sujaratun, M.Pd
NIP 19611031 1989032 002



Hal : Permohonan Menjadi Validator Media Pembelajaran Interaktif

Kepada:

Yth. Prof. Herman Dwi Surgono, M.Sc., M.T., Ph.D

Di tempat

Dengan Hormat,

Bersama ini, kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk menjadi Ahli Media untuk memvalidasi media pembelajaran interaktif batik *jumputan* yang berkaitan dengan penyusunan skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Batik *Jumputan* Kelas X di SMAN 3 Purworejo**" oleh:

NIM : 11207241010

No HP/e-mail : 085728730833/ nia_ega@rocketmail.com

Prodi : Pendidikan Seni Kerajinan

Fakultas : Bahasa dan Seni

Sehubungan hal tersebut, maka kami memohon kesediaan bapak berkenaan menjadi Ahli Media untuk memberikan penilaian maupun masukan berupa saran atau kritik terhadap media pembelajaran interaktif tersebut, khususnya dari segi media tersebut.

Penilaian yang diberikan akan sangat berguna untuk melakukan revisi dalam rangka mencapai kelayakan media pembelajaran interaktif tersebut.

Demikian atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Dr. Kasiyati M. Hum
NIP 19680605 19903 1 002

Yogyakarta, Mei 2015

Peneliti



Nia Legawati
NIM.11207241010

Hal : Permohonan Menjadi Validator Media Pembelajaran Interaktif

Kepada:

Yth. *Suryawati Ristiani, S.Pd.*

Di tempat

Dengan Hormat,

Bersama ini, kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk menjadi Ahli Materi untuk memvalidasi media pembelajaran interaktif batik *jumputan* yang berkaitan dengan penyusunan skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Batik *Jumputan* Kelas X di SMAN 3 Purworejo"** oleh:

NIM : 11207241010

No HP/e-mail : 085728730833/ *nia_ega@rocketmail.com*

Prodi : Pendidikan Seni Kerajinan

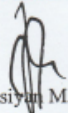
Fakultas : Bahasa dan Seni

Sehubungan hal tersebut, maka kami memohon kesediaan bapak berkenaan menjadi Ahli Materi untuk memberikan penilaian maupun masukan berupa saran atau kritik terhadap media pembelajaran interaktif tersebut, khususnya dari segi materi.

Penilaian yang diberikan akan sangat berguna untuk melakukan revisi dalam rangka mencapai kelayakan media pembelajaran interaktif tersebut.


Demikian atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing


Dr. Kasiyati M. Hum
NIP 19680605 19903 1 002

Yogyakarta, Mei 2015

Peneliti


Nia Legawati
NIM.11207241010

